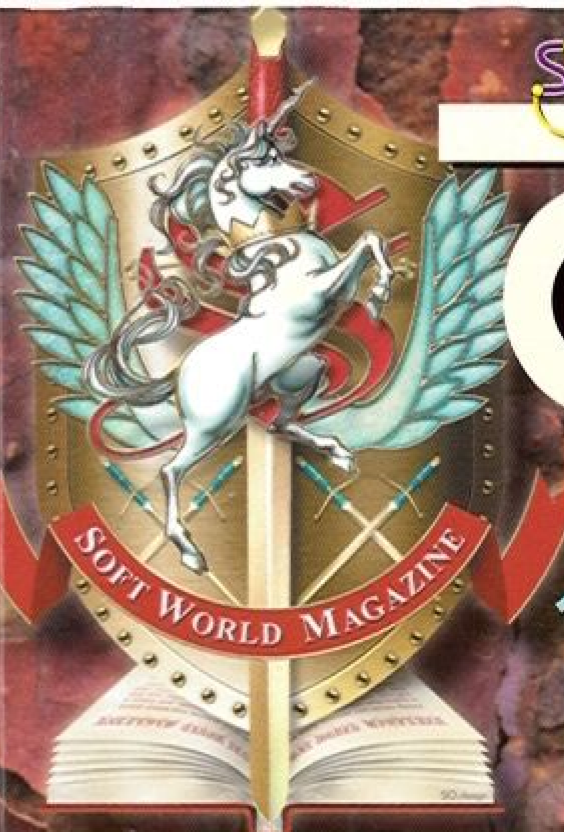



軟體世界

Fantasy Style

全球資訊網 http://www.swm.com.tw/

PC POWER Zine

SOFT WORLD MAGAZINE

156期

2002 / APRIL 4月

附贈MegaDisc石盤

勁爆試玩區：
探檢道、戰場、Incoming Forces
雲斯頓賽車2002……

動畫展示區：
時空戰場、終極動員令之叛國者
星際艦隊2…………
龍狼傳武功招式全展示
多款遊戲修正檔、桌布
共享軟體盡在其中

探檢道 THE NEW FRONTIER

遊戲仙人研究室 深入探訪遊戲界的人事物

魔獸爭霸3 beta版試玩特報 | 初探神話 上市前試玩報導 | 三國封神 牌卡戰鬥實況報導

龍狼傳的誕生地—謎像視覺工作室

遊戲向上委員會 最精湛的產品剖析

榮譽勳章反攻諾曼第 | 三國趙雲傳
魔幻騎士 | 致命武力2重生
永恆之星 | 麻將教師
可汗 | 危城之戰

攻略圖書館 遊戲過關最佳指南

致命武力2~重生
鬼兵部隊再度出擊

幻世錄Ⅱ 魔神戰爭
完全攻略指南

Project Eden伊甸計畫新手上機指引
三國群英傳Ⅲ攻防戰術教學範本
重裝武力二關卡重點攻略

究極GAME館 未來新品詳細探訪

經典續作~滿足期待曝光

軒轅劍肆 | 軒轅劍ONLINE 單機鉅作躍上網路

天龍八部 金庸奇情名著新體驗
大富翁六 益智之王求新求變
天堂Ⅱ 遊戲情報最新報導
時空戰場 未來場景線上爭鬥

本期大放送

3D網路遊戲神話 點數300點
•
探檢道 精美筆記本
•
安德烈斯 當月紙板月曆
•
古龍群俠傳Online 新人物貼紙組
•
多項人物大獎持續放送
•
……

ISSN 1605-2722 04


封面設計/蘇映雯

—Printed in Taiwan—

全球華人電腦門市・便利超商・書局 均售 終極促銷價 香港 HK $55 馬來西亞 RM $25 加拿大 CAD $18 美國 US $12

俠傳

網路版

讓咱們線上見

GAMEONE presents
not just a game!



www.gulongonline.com

決戰紫禁之巔

雜誌最前線

好消息!!

安德烈斯王國從本月開始，正式發行王國貨幣－S幣囉！往後，只要是對王國有貢獻的國民，都可以真正拿到S幣！

斯斯有兩種～哦！不，S……S 幣有兩種。

請大家看清楚了，千萬不要拿到假鈔！

第一種是100元面額的紙鈔，以我們最敬愛的國王為圖案人物，這是目前面額最大的 S 幣。



另一種S幣面額是50元，以我們大家最喜歡的蕾蕾為圖案人物。



誰然面額小一點，相信還是會有不少人喜歡的啦!!

咳～王國發行這兩種面額的實體 S 幣，希望往後大家都能愛用 S 幣，多多收集 S 幣，最重要的是－

如果能累積到一定額度的 S 幣，就可以－






贈品除了有電腦、PS2等夢幻裝備外，還有各式各樣最HOT的新遊戲。
兌換目錄與方法請看每期的“皇家藏寶庫”。
如果目錄裡面沒有你喜歡的贈品，歡迎你寫信給老編，那怕是阿婆的纏腳布，或是麥當勞薯條，只要你有S幣，老編都盡量幫你辦到啦！


至於得到S幣的方法，在此再說明一下：
只要你在皇家畫室、漫遊者的旅店、戰士評議學堂、秘技開發室、魔王的洞窟等地方投稿被錄取，就能得到S幣。
當然！不想傷腦筋投稿的人也不要擔心，只要你的留言被老編刊登在玩家救濟所，一樣可以得到S幣啦！
所以啦！！
回函一定要寫點東西寄回來啊！！
另外，為了讓S幣的價值與現實生活相近，必須進行幣值轉換。
所以，從以前到本期雜誌為止，已經得到S幣的人，都可得到10倍的累積幣值，已經有60S的人，可以收到600S的紙幣，這是王國為感謝勤勞好國民的大優惠啦！

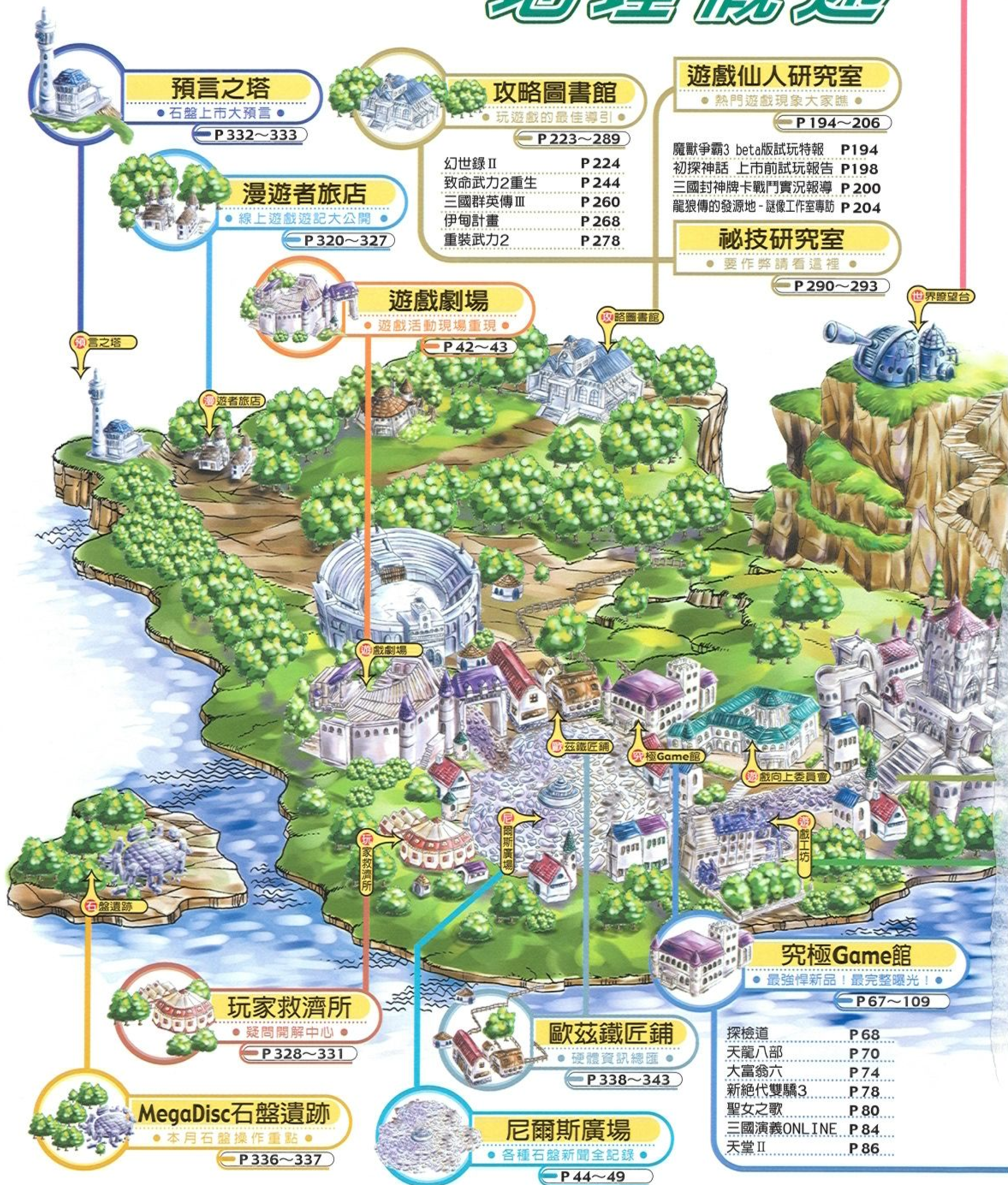

老編從此兼任“安德烈斯銀行”總裁，除了掌管貨幣的流通外，最重要的是防止偽鈔的流通啦！本總裁的防偽措施是：每張紙幣背面都有老編的親筆簽名加日期！怎樣！厲害吧！！


總之~請大家努力收集S幣，給他愛用S幣啦，等到國民GNP增加，本總裁就要開安德烈斯股市啦！有S幣的人都能來投資啦！！


然後，當然本銀行就要發行安德烈斯樂透彩！！讓人人有希望成為大富翁！！


有了錢，接下來就是國民年金……
每個人都……
果然總裁不是人幹的……

安德烈斯王國 地理概述



預言之塔
● 石盤上市大預言 ●
P 332～333
攻略圖書館
● 玩遊戲的最佳導引 ●
P 223～289
幻世錄 II P 224
致命武力2重生 P 244
三國群英傳 III P 260
伊甸計畫 P 268
重裝武力2 P 278
遊戲仙人研究室
● 熱門遊戲現象大家瞧 ●
P 194～206
魔獸爭霸3 beta版試玩特報 P194
初探神話 上市前試玩報告 P198
三國封神牌卡戰鬥實況報導 P 200
龍狼傳的發源地 - 謎像工作室專訪 P 204
祕技研究室
● 要作弊請看這裡 ●
P 290～293
漫遊者旅店
● 線上遊戲遊記大公開 ●
P 320～327
遊戲劇場
● 遊戲活動現場重現 ●
P 42～43
世界瞭望台
攻略圖書館
預言之塔
漫遊者旅店
遊戲劇場
歐茲鐵匠鋪
究極Game館
遊戲向上委員會
尼爾斯廣場
玩家救濟所
遊戲工坊
石盤遺跡
究極Game館
● 最強悍新品！最完整曝光！●
P 67～109
探檢道 P 68
天龍八部 P 70
大富翁六 P 74
新絕代雙驕3 P 78
聖女之歌 P 80
三國演義ONLINE P 84
天堂 II P 86
玩家救濟所
● 疑問開解中心 ●
P 328～331
歐茲鐵匠鋪
● 硬體資訊總匯 ●
P 338～343
MegaDisc石盤遺跡
● 本月石盤操作重點 ●
P 336～337
尼爾斯廣場
● 各種石盤新聞全記錄 ●
P 44～49





出　版 PUBLISHMENT

發行人兼社長 王俊博 Chin-po Wang Publisher
發行所 智冠科技股份有限公司
電話 886-7-8150988轉223、224
投稿信箱 高雄郵政18-69號信箱
電子郵件 editor@swm.com.tw
全球資訊網 http://swm.com.tw

訂閱服務 Order & Service

訂閱查詢 (07)8150988轉263、267
劃撥帳戶 智冠科技（股）公司
劃撥帳號 41941885
雜誌，軟體線上訂購
遊戲快遞購物網站
http://www.gamexpress.com.tw

支援廠商 INFO & PRINTING

法律顧問 寰瀛法律事務所
台北市仁愛路四段376號7F
TEL：886-2-27058086
FAX：886-2-27085628
製版印刷 中華彩色印刷股份有限公司
台北縣新店市寶橋路229號
TEL：886-2-29150123
FAX：886-2-29189049

國內行銷業務 DOMESTIC CIRCULATION

智冠科技股份有限公司
南區/高雄市前鎮區806擴建路1-16號13樓
TEL：(07) 8150988　FAX：(07) 8151992
北區/台北市南港路二段99-10號
TEL：(02) 27889188　FAX：(02) 27889295
中區/台中市忠明路464巷5號1樓
TEL：(04) 2020870　FAX：(04) 2060610

農學股份有限公司
新店市寶橋路235巷6弄6號2樓
TEL：(02) 29178022　FAX：(02) 29156275




迅速建立你的強權 享受超越天堂的榮耀！

4月15日 猛烈上市

可建造屬於自己的房屋
透過建築功能玩家可以建造屬於自己的房屋
並購買家具設計內部裝潢



由玩家建造屬於自己的城市，並可以參與選舉
建立夢想都市及各種公共設施，拉幫組派
大家一起「搞政治」一市長換人做做看！



千變萬化的穿衣系統，多種組合即時更新
可依照防具武器變換造型，絕對讓你看了眼花撩亂！

有多樣的生活技能及合成技術
生活技能一屠宰、釣魚、耕種、挖藥草、伐木、採礦…
合成技術一金屬加工、石材加工、木材加工、料理、製作藥物
製作工具、製作武器、製作防具、建築…



還有更多強大功能，給您享不盡的樂趣

士官包（內含WGS 360點限量發行紀念卡，時空戰場典藏地圖，1.0版遊戲光碟，精美說明書，登錄免費激戰15天）

戰術攻略（內含時空戰場精華攻略書，1.0版遊戲光碟，精美說明書，登錄免費激戰15天）250元

戰士包（內含1.0版光碟，精美說明書，登錄免費激戰15天）49元

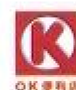

士官包399元

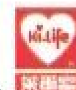

戰術攻略250元


戰士包49元









時空戰場
RENEWAL

更多戰情快報，請詳見華義遊戲網 www.waei.net



石器時代3.0版 ON LINE
伊甸新大陸

神奇魔幻新世界　科技娛樂新文明

全新世界的魔幻
顛覆你的原始生活…



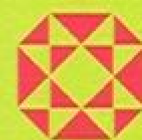









★系列商品全台發燒熱賣中★



台灣固網

WGS
一卡通行線上遊戲



通行無阻包 Part 2

產品內容： 一包在手，老鳥菜鳥橫著走！

- ★WGS遊戲點數360點
- ★Lv10~12+精靈的超人氣防具
- ★太陽神首飾Lv2
- ★替身娃娃x2
- ★月神首飾
- ★4大村精靈羽毛
- ★伊甸大陸旅遊光觀券1張
- ★石幣10萬
- ★3.0版遊戲光碟
- ★0~40級快速晉升寶典!
- ★台灣固網6個月免費播接



來吉卡 全新第2彈 超級武器板

產品內容： 全新道具！集石行樂新樂趣！

★包包有獎

月神首飾、替神娃娃、馴獸戒指、最新道具全都送你，
還有機會得到WGS30、WGS360點！

★抽就送

只要集有【鐵支】或【葫蘆】5張卡面即可參加
Lv.13 PK裝備組抽獎喔！

★集再送

集滿指定卡面就再送全套Lv.14超級夢幻PK裝備、
Lv.12鎧(Lv.5滋潤靈)、全系寵物4隻！

★週週樂透中

每週再開出10組樂透號碼，對中序號可獲得最新道具、
寵物、WGS點數等　多種超值樂透禮！



華義國際數位娛樂股份有限公司
WAEI INTERNATIONAL DIGITAL ENTERTAINMENT CO.,LTD.
台北市信義區110光復南路495號B1 www.waei.net
service@waei.net Fax 02-87891196 24H客服專線 02-87882328
中區營業中心:04-2385-2256 南區營業中心:07-555-3222

第二屆石器百萬PK大賽

1,200,000

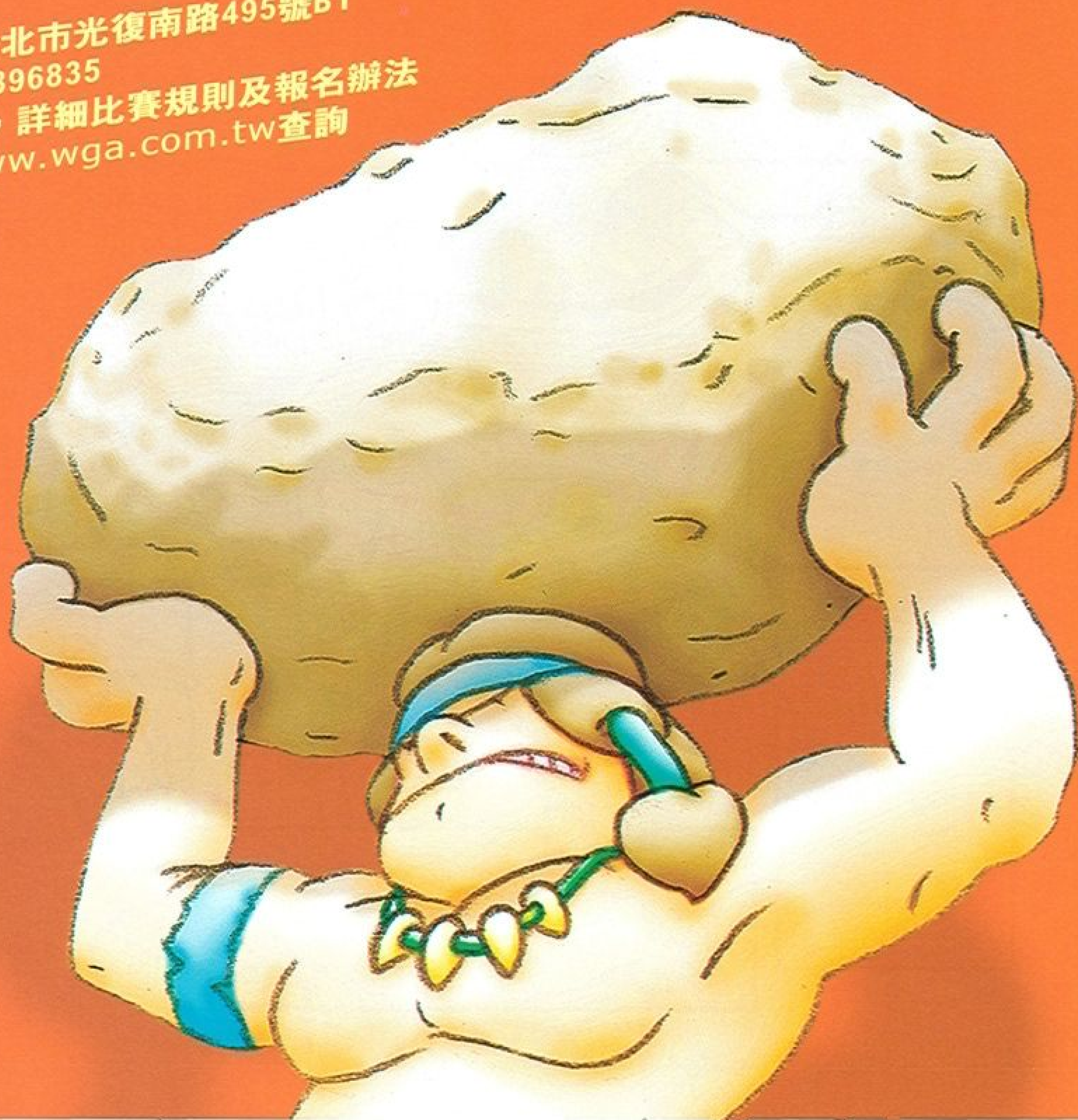
百萬熱身賽！先報名熱身賽秤秤斤兩再說！

熱身賽獎金：

★冠軍：50,000元 ★亞軍：30,000元
★季軍：20,000元

熱身賽參賽須知：

1. 採 5vs. 5團戰(每隊5人報名費用250點WGS點數)
2. 報名日期：5月10日-5月27日截止
3. 比賽日期：6月1日開始
4. 比賽地點：遊戲競技場-北市光復南路495號B1
   Tel：02-87896835
5. 報名方式：採網路報名，詳細比賽規則及報名辦法
   請上網至www.wga.com.tw查詢



安德烈斯王國

演出人員

柯里克

唉！最近王國的景氣不佳，遊戲銷售量都直直下滑，生意實在不好做啊！希望大家共體時艱，多多支持正版遊戲，買正版不僅能夠保障你玩遊戲的品質，而且也是給各工坊一個鼓勵，這樣他們才們製作出更好的遊戲唷！

遊戲仙人

嗯！聽說最近有一款叫龍族的遊戲遭到惡意破壞，逼得負責的工坊只好來個「回到未來」一資料回溯，讓許多玩家三日的努力隨風而逝………不過後來該工坊決定來個全面經驗值大放送，讓許多玩家直呼賺到了！只苦了那些撿到好寶物的玩家，還有人焚香向我碎碎念地抱怨…….麥擱貢啦！仙人我已經幫你講出來了…………

索卡畢

皇家畫室本期加開空間展出畫作，各位投稿畫師趕緊去畫室看看，說不定有公佈出來歐 ^^

索特王

呵呵！最近王國決定發行S幣了，這可是我國財政上的一大突破喔，也希望藉此能帶給國民們更多的實質享受。進入四月份後，王國中的工坊，有許多大作都已經進入倒數計時的階段了，很值得國民們期待喔！也希望大家盡力支持這些遊戲，共同刺激遊戲產業向上。

尼爾斯

最近王國內又有新地標開放了，歡迎大家到皇家放映室看看喔！隨著天氣逐漸回暖，最近國民們的活動也漸漸多了起來，而各工坊也紛紛準備推出如享有盛名的軒轅劍系列或是期待度很高的聖女之歌與第七封印等等的大作，希望能刺激沉寂已久的市場，就請大家鼎力支持哦！

歐茲

最近又有不少要求高配備的遊戲出現了，想好好體會精彩的畫面，從此告別當機、慢動作的煩惱，建議國民們換一塊好的顯示卡吧！



G魔王

這次的魔王的洞窟大家看得還算過癮吧^^，目前本王醞釀要搶阿雷斯的生意……ㄏㄏ，打算擴大營業來罵罵線上遊戲，歡迎大家有何不滿，盡量來開罵，本王在此恭候大駕！！

藍斯洛

小藍這期幫仙人採訪到龍狼傳的誕生地—謎像視覺工作室的成員及報導，大家一定要看哦 ^^ 什麼！不想看，你們知不知道看我小藍的文章可以增進智慧、延年益壽、有如燈塔指引迷途的船隻～除此之外，爸爸看了顧眼睛，媽媽看了顧腰子、姐姐看了青春美麗、弟弟看了不會當『爐主』、妹妹看不會當『抬轎』，嬰兒看了更不用擔心『挫青屎』～呵呵～國民們一定會覺得小藍很『陳水～』吧！但不可以打我哦 ^^ ！因為今天就是愚人節啦！呵呵～很『蔡依林』吧 ^^ 。

蕾蕾公主

因為上次說要流浪，現在我連家門都出不去了，真討厭，好啦好啦，不去就是了嘛，你們不要再擋在門口了，我要出去玩了啦！

阿雷斯

最近的天氣開始暖和起來，讓人感到昏昏欲睡。已經有好一陣子都沒有上線去冒險，現在就等著下月初的PSO來振奮一下精神，趕緊來去研究一下基本操作。還有，RO也非常不錯喔！

沙雷納

有王國的人民寫信來說，他最討厭的人是我，因為身材太好了，哦呵呵呵，這我也是不得已的嘛！誰叫我麗質天生，嬌艷動人呢！



廣告神殿等待大家來參拜歐！

自從安德烈斯人氣票選之後，只拿到第六名的女神一直鬱鬱寡歡。

唉！沒想到現在不流行刺激了，清純可愛才是主流。



沒關係。

還好本女神動靜皆宜，針線活之類的清純伎倆我也照樣拿手。





廣告森林神殿參加熱線

愛德琳女神 曾玉琴 advertise@swm.com.tw

凱莉小天使 穆雪芬 kelly@swm.com.tw 高雄專線（07）8151063

珍妮小天使 陳宜臻 jany@swm.com.tw 台北專線 27889118-248



盡享名作醍醐味!

三國志VIII

歷史模擬遊戲

威力加強版

好評熱賣中!

Windows®95/98/Me/2000/XP版 ●中文版 ●980元

結婚對象增加·並能培育後代!

與您關係親密的武將會介紹結婚的對象,並且能在婚後擁有繼承玩家能力的子嗣。在子嗣成人前可自由教育,栽培出理想的接班人!

新增「戰術戰役劇本模式」

劇本內容集魏、吳、蜀三國著名的戰場與歷史事件之大成。而故事的分歧事件將隨過關條件而異,結局變化也十分豐富!

- ●新增3個孔明去世後的新劇本
- ●搭載玩過必留下痕跡的「年表功能」
- ●搭載可自由設定武將資料的「編輯器功能」

同時發售 威力加強版及主程式2合1組合包 『三國志VIII with 威力加強版』 Windows®95/98/Me/2000/XP版 ●中文版 ●2,200元

三國志VIII 歷史模擬遊戲 好評熱賣中! Windows®95/98/Me/2000/XP ●中文版 ●1,800元

太閤立志傳IV RÉKOEITION GAME 好評熱賣中! Windows®95/98/Me/2000/XP ●中文版 ●1,350元

臺灣光榮綜合資訊股份有限公司 台北市信義區松仁路89號5樓D室 TEL:(02)2345-0020

KOEI™

大魄力！超刺激！



不可能的任務

WINBACK™

完全中文化版本

奪回被恐怖份子佔領的軍事設施！
興奮度200%的光線槍射擊遊戲！



PlayStation®2



尋找對抗『破凰』司馬仲達的龍之子

化身龍之軍師
智鬥司馬仲達
新野城戰虎痴許褚
長阪坡抗曹操雄師
一部重新改造
三國歷史的RPG

原畫／山原義人

遊戲原聲帶豪邁登場！！

龍狼傳遊戲原聲帶同步上市，特別收錄中文主題曲「來時路」，「冒險奇譚」、「SD鋼彈G世紀」名製作人「堀口比呂志」製作的日文主題曲一「LIKE A DRAGON」，以及日本聲優大賞 優秀賞「土屋亞有子」演唱的片尾曲「いつまでも ~君のために~」，共二十八首遊戲音樂，曲曲動聽，值得珍藏。

◎日本講談社授權◎

軟體世界 智冠科技股份有限公司
http://www.soft-world.com http://智冠.TW

智冠科技．謎像視覺工作室






激鬥！武將爭鋒！ 以刀斬、箭射、槍刺等屬性，表現出趙雲、關羽、張飛等不同的武藝類型，加上專屬武技的使用，3D互動式戰鬥畫面表現，讓你一次感受三國名將的威猛無敵。

絕智！陣形轉換！ 從攻擊型的一字長蛇陣到防禦型的青龍九鼎陣，各種陣形可依戰鬥狀況臨場調度，配合各式計策、屬性，讓你發揮左右全局的戰力。

多變！解謎任務！ 以問答方式增進與NPC的互動關係，了解三國時期的歷史背景；各種支線任務更讓玩家可以穿梭於民間及軍營探訪，創造三國遊戲所沒有的人文樂趣。

壯闊！三國風雲！
與五虎將並肩作戰的快意，以現代人身份參與三國戰役的感動，還有市井小民的無奈、英雄戰將的豪情，一次體驗最完整的亂世情懷。

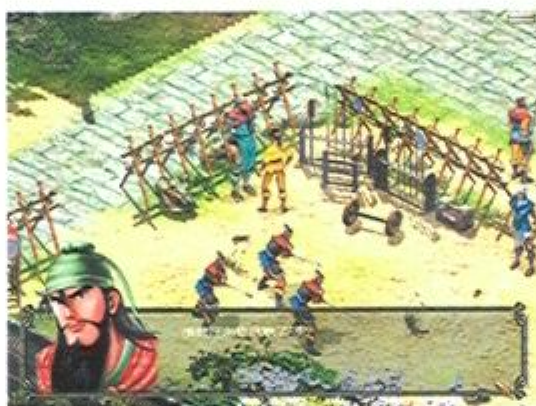
龍狼傳

三國新章

使命創造命運 破凰之路 The Legend of Dragon's Son.

台灣PC Game史上，首次改編日本暢銷人氣漫畫！

龍狼傳，將你送回三國與五虎將並肩沙場，以現代人身份參與亂世各大戰役！



主將不是我？

曹操親自率領五十萬大軍直取劉備軍，
為掩護百姓能夠平安撤退，
志狼、蓮花、趙雲三人在長阪坡力抗曹軍，
看到虎豹騎來犯，三人二話不說
馬上擺出攻擊力超強的—天羅伏虎陣，
只聽到『碰』一聲，三人撞成一團，
原來三個人都覺得自己應該當主將，
眼看著曹軍步步進逼，
你能夠發揮孔明的睿智，
斷定出主將的最佳人選嗎？



天地志狼

武功屬性 **斬**
武力 70



蓮花

武功屬性 **斬**
武力 73



趙雲

武功屬性 **刺**
武力 96

請在明信片上寫下：

主將人選、選擇原因

並註明姓名、電話、住址、身份證字號寄到：
高雄市前鎮區806擴建路1-16號13樓
主將決定小組 收　即可參加抽獎！
活動截止日期：2002年4月30號（郵戳爲憑）。

天羅伏虎獎：五名
可得龍狼傳原版遊戲一套。

再世孔明獎：五名
可得原版遊戲一套。（恕不挑片）

● 注意事項：
1、獎金金額超過13,333元以上，依稅法規定本公司代扣15%機會中獎所得稅。
2、中獎人需繳交身份證正反面影本。
3、所有獎項均不得折換現金或更換其他贈品。

【陣形特色】

所有成員列成楔形，形成攻擊型陣列，側翼輔助。
功能：《全員》快速攻擊
　　　《主將》攻擊力+40%
　　　　　　刺擊類攻擊效果+20%
　　　《兩翼》攻擊力+20%
增強：突襲計+50%
缺點：《全員》耐斬-2
　　　　　　火計損失+50%



天羅伏虎陣

龍狼傳

三國新章
使命創造命運　破凰之路
The Legend of Dragon's Son.

樂透！百萬龍狼賺！

樂透衝鋒陷陣，買龍狼讓你獨"對"百萬新台幣大軍！

爲獎勵長久以來支持正版的玩家，現在買「龍狼傳-破凰之路」正版遊戲並上網登錄，
就有機會對中獎金，人數愈多，獎金愈高，最高可獨得百萬大獎！

對獎不限當期，
此期不中下期再對，
給你一整年對獎的機會！
愈早買中獎機率愈高！

獎勵辦法：

1、當玩家安裝完龍狼傳遊戲後，就會出現詳細的活動說明，玩家可選擇是否直接連上網站參加活動，站上會有"樂透！百萬龍狼賺！"的活動看板，請點選進入。

2、將遊戲附贈的刮刮卡銀漆刮除並將序號登錄進相關欄位，接著依照系統指示填寫個人姓名、身份證字號、E-mail、電話、手機、通訊地址等必備資料。

3、資料填寫完畢後程式會出現一個 42組可圈選的號碼畫面供玩家選擇，請玩家選擇六個號碼，確定送出後，系統將寄一組反認證的號碼以及玩家所選的六組號碼到玩家信箱內，玩家並可在此網址上查得自己的姓名及登錄的號碼。若玩家想在安裝完成之後再上網登錄，可直接點選"開始"→"程式集"→"dragon"→"百萬龍狼賺"，也可連上活動網站，或者直接進入http://www.enigmas.com.tw/dragon亦可。

4、首期獎金，爲 十萬元 ，玩家可以對每期的北銀樂透彩，只要六組號碼全中（即頭獎號碼），就可以將目前公布的獎金抱回家。如果當期有人中獎，則獎金歸零，重新公布：智冠每一期開獎當天早上10點整都會在網路公布該期頭彩的獎金。如果一直無人中獎，則獎金持續累積至次期，直到有人中獎或是活動結束。（每期獎金請上網查詢，智冠公司得視促銷需要調整獎金數額）

樂透龍狼賺

銷售日期：民國91/03/29 19:20:57
06 07 10 23 37 42
開獎日期：91/04/05
#091001
012005
經銷商：50016666
NT$50
080-48630948-253

※注意事項

1. 若中獎人數超過一人，則視中獎人數平分獎金，並自動取消中獎玩家往後的兌獎資格。而沒有中獎的玩家，每一期都可繼續對，直到中獎或是活動結束。
2. 開獎當天 19:00~22:00 停止登錄，本公司並會於此時將已登錄的玩家號碼、資料交由律師公證，並在 23:00 於網站上公佈中獎人數。另外，若對獎時間改變，本時間亦跟著調整！
3. 若台北銀行之樂透彩停辦，本活動亦告結束。另外，此活動限台灣地區舉辦。

智冠科技保留隨時修改之權利。

兌獎方法：

中獎的玩家必須在一星期內攜帶身份證明文件（請先以電話告知，並準備身份證正反面影本繳交本公司，逾期視同放棄，獎金將併到下期繼續累計），並將本公司寄給玩家的簽單號碼記下，連同遊戲內附的刮刮序號卡一併帶到智冠科技高雄總公司，經公司確認審核無誤後，再將餘額匯入玩家提供的銀行帳戶內。

（因獎金金額超過13,333元以上，依稅法規定智冠將先行代扣15%的機會中獎所得稅）



讓樂透不再是社會的土石流，
而是打擊盜版的清流！

活動期間：民國91年4月2日~91年12月31日
登錄網址：http://www.enigmas.com.tw/dragon

龍狼傳
三國新章
使命創造命運 破凰之路
The Legend of Dragon's Son.

出版發行 軟體世界 智冠科技股份有限公司
http://www.soft-world.com http://智冠.TW
研發製作 ENIGMAS 智冠科技・謎像視覺工作室

武林秘辛包？

令人嫉妒的好處只留給知道的人！

少買這一包，有些秘辛你永遠不知道！

內含
- 「武林秘辛」事件攻略本一本
  〈炫紫狂練包活頁式攻略補充〉
- 金庸群俠傳Online遊戲儲值點數250點
- 替身娃娃3隻



插畫家／疑聞

非知不可

「武林秘辛」事件攻略本

九陽神功秘藏何處？四大天王人在何方？
武林各派有何不可告人的江湖秘辛？
小頑童、王嬙等人有何稀奇古怪難題極需幫助？
暢遊江湖疑難雜症完全掌握，
大街小巷全新事件詳細攻略，
任務達成輕鬆愉快，
事半功倍人人嫉妒！

世事難預料

替身娃娃比較好

讓你辛苦完成任務得來的裝備、
等級，不因被KO而掉光光！
最強力的武林幫手，
讓你出生入死有保障！



秘辛特價NT$ 399元

金庸群俠傳 Online

決戰光明頂

資料片
金庸原著改編

問誰能天下無敵？看誰能一戰成名！



你飛了嗎
TAEWOOL
Entertainment
雷爵
LAGER

魔法門九

過去，你將魔法門奉爲經典

Might and Magic® IX

亂世創造英雄



代理發行　生產製造

英特衛多媒體

TEL.(02)29996768 FAX.(02)29997707
http://www.interwise.com.tw

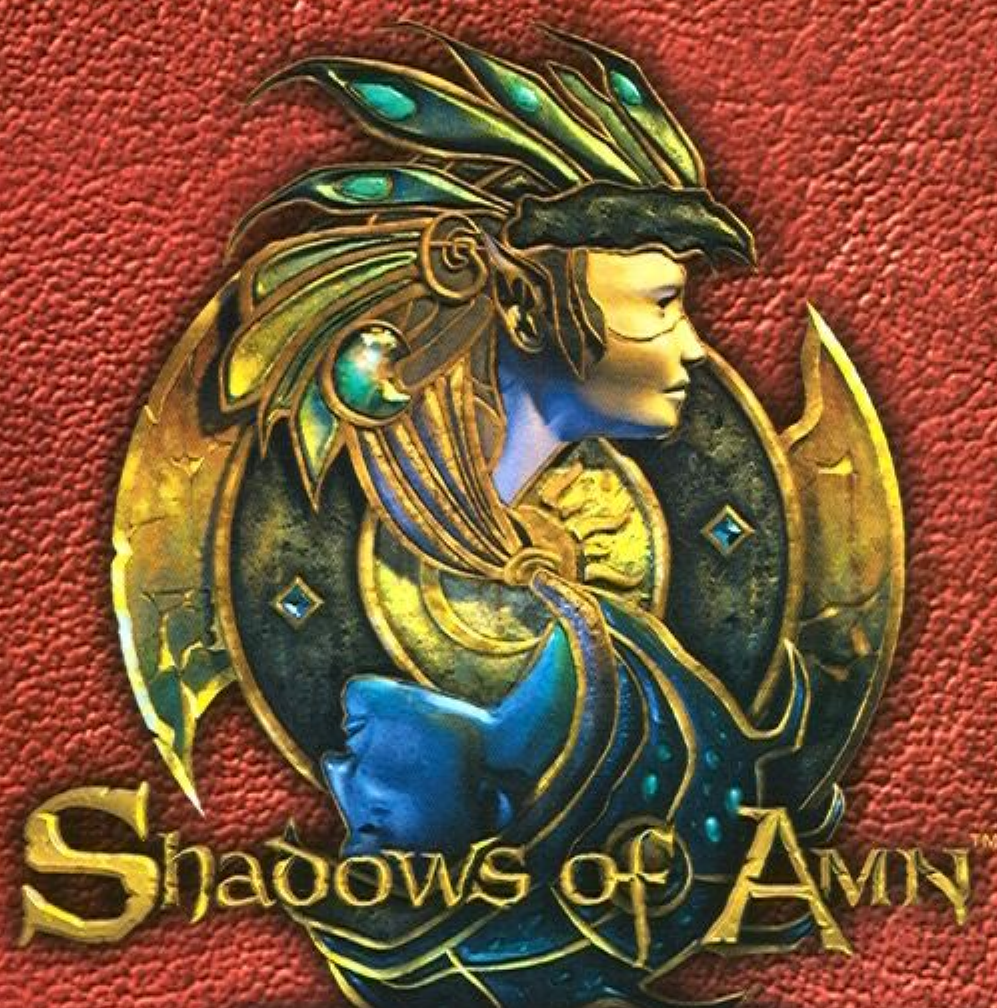
四月份與你相見

FORGOTTEN REALMS

Baldur's Gate II

柏德之門 II 中文版

歷經漫長的等待...奇幻冒險之門即將再度開啓



..........感謝玩家們的熱情搶購..........

柏德之門二中文版 創下網路預購人數新紀錄

五大網站聯合首賣



PChome



YAHOO! 奇摩

全省搶購活動進行中，詳情請見英特衛網站 http://www.interwise.com.tw



代理發行 生產製造

英特衛多媒體

TEL.(02)29996768 FAX.(02)29997707

http://www.interwise.com.tw



DEVELOPED BY BIOWARE CORP

Advanced Dungeons & Dragons

Interplay BY GAMERS. FOR GAMERS.

軟體世界

安德烈斯王城



爬了幾個月，幽城終於爬到第一了，真是國產之光啊！本王在此表示道賀之意。至於榮登工坊銷售排行榜寶座的三國群英傳 3，為何連月擠不進前三名呢？

上期出刊後本王微服採訪的結果，想必是當機BUG困擾玩家之故，大多數的人買了遊戲以後，因為當機的問題，票投不下去啊！希望眾工坊能正視品管的問題，千萬別掉以輕心，又給了魔王猖狂謾罵的好機會啊！

戒之！慎之！





嗯，又是Online Game雙強名列榜首的局面，可喜的是，單機遊戲也由三國群英傳 3 衝出一片生天，而且直達冠軍寶座，可見在Online Game風潮下，好的單機遊戲還是有機會的！還好本人的皇家商號在上個月就大量進貨，銷售結果也是非常的理想，誠然如我上月所言：

會賣！會賣！

國民排行榜

■統計日期：2月25日～3月15日
■資料來源：軟體世界第155期人氣調查表

排名	遊戲名稱	代理/發行	類型	上回	票數
1	幽城幻劍錄	漢堂國際	角色扮演	上回2	603
2	三國志Ⅷ	台灣光榮	戰略	上回1	590
3	世紀爭霸	松崗電腦	即時戰略	上回5	481
4	武林群俠傳	智冠科技	角色扮演	上回3	448
5	三國群英傳3	奧汀科技	戰略	新登場	350
6	重返德軍總部	松崗電腦	3D動作射擊	新登場	231
7	致命武力2	漢堂國際	戰略角色扮演	新登場	229
8	櫻花大戰2	第三波	戰略角色扮演	上回4	209
9	金庸群俠傳Online	中華網龍	線上角色扮演	上回9	196
10	富甲天下3	光譜資訊	益智	新登場	178

工坊銷售排行榜

■統計日期：2月01日～2月28日
■資料來源：協力商店

排名	遊戲名稱	代理/發行	類型	上回	票數
1	三國群英傳3	奧汀科技	戰略	上回2	4826
2	金庸群俠傳Online	中華網龍	線上角色扮演	上回1	4792
3	天堂	遊戲橘子	線上角色扮演	上回5	4387
4	世紀爭霸	松崗電腦	即時戰略	上回3	3075
5	致命武力2	漢堂國際	戰略角色扮演	新登場	3014
6	大富翁世界之旅2	宇峻科技	益智	新登場	2945
7	暗黑破壞神2資料片:毀滅之王	松崗電腦	動作角色扮演	上回20	2481
8	破碎銀河系	捷生資訊	網路即時戰略	上回6	2382
9	超時空英雄傳說3	宇峻科技	戰略角色扮演	上回4	2235
10	八年抗戰	尼奧科技	戰略	上回7	2214
11	明星三缺一2002	鈊象科技	益智	新登場	2203
12	蜀山外傳～紫青劫	智冠科技	角色扮演	上回9	2148
13	幽城幻劍錄	漢堂國際	角色扮演	上回8	2124
14	富甲天下3	光譜資訊	益智	新登場	2104
15	16張麻將寫真館	詮積資訊	益智	上回10	2094
16	魔力寶貝	大宇全球	線上角色扮演	上回12	2042
17	榮譽勳章:反攻諾曼第	美商藝電	射擊	新登場	1826
18	武林群俠傳	智冠科技	角色扮演	上回18	1541
19	三國趙雲傳	第三波	動作角色扮演	新登場	1437
20	臥龍與鳳雛	香港智傲	角色扮演	上回14	1419

155期回函中獎名單20名

黃志輝/台北縣　鄭巧伶/台中縣　謝宜樺/台北縣　鄭易昇/台北縣　賴甲霖/台北縣　王韻嵐/台北縣　陳葉健/台北縣
林鈞翰/台中市　邵柏鈞/台中縣　羅照清/台中縣　郭仁貴/台中縣　鍾健平/台中市　張志瑋/台中縣　施延澄/彰化縣
吳兆凱/彰化縣　張景修/雲林縣　林明進/高雄市　陳昶光/高雄縣　林佑駿/澎湖縣　陳國隆/屏東市

調查協力商店

北區：中興唱片　亞闓館前店　新宏榮資訊　古今集成文化　展書堂文化　書耕電腦　創世紀電腦　龍武資訊　宇宙模型玩具　弘城資訊　世新唱片　基度山圖書
中區：新世紀書局　易泰電腦　詠銘電腦　有樂GAME館　順發3C量販　山民圖書　群欣電腦　諾貝爾書城　龍軒書局　遠太電腦　東興電腦　駿業科技　101電腦軟體　益崧資訊
南區：日本橋　城市漫畫遊戲　墊腳石電腦　富均科技　U23C台南店　U23C嘉義店　歸仁文化廣場

皇家藏寶庫

各式珍貴寶物等待國民來爭取



不知道為什麼，老編最近老是覺得臉很痛，感覺刺刺的那種，怪~真的很怪！大概是熬夜玩ＧＡＭＥ的後遺症吧！？

皇家藏寶庫的宗旨想必大家都知道了，老編在這裡幫國王大人開倉濟民，雖然東西送的很高興，但是國家財政也要兼顧啊，所以，總得想個方法，看能不能送東西出去，國庫還能有回收的。這個月終於有好消息了！從本月開始，王國正式發行實體的Ｓ幣，往後此要投稿各專欄，或是回函的留言被刊在玩家救濟所，甚至是參加雜誌的活動，都能拿到Ｓ幣哦！

有了Ｓ幣的好處是，只要累積到一定額度的Ｓ幣，就能在這裡換電腦、PS2及最新遊戲等贈品，完全不用抽獎！喜歡抽獎的人也不用擔心，皇家藏寶庫每個月還是會有抽獎，而Ｓ幣的兌獎方式，算是一種不靠運氣純靠努力的百分之百中獎方式，茲說明其基本規則如下：



1. 當你投稿或留言被刊登，當月雜誌出刊後就會把Ｓ幣寄給你。
2. 拿到Ｓ幣請妥善保存，遺失不能補發。
3. 當你手上的Ｓ幣累積到可以兌換想要的獎品時，把該額度的Ｓ幣以信封寄回雜誌社，記得註明你要兌換的獎品及姓名住址。
4. 然後，老編收到Ｓ幣後，就會把獎品寄給你，然後Ｓ幣就收回國庫了。

規則很簡單吧？接下來就是公佈可兌換的贈品了：

安德烈斯王國Ｓ幣兌換MENU

A1. 台碩 Aspeed Zeus 電腦

兌換額度

35000S

參考規格
- Intel Pentium 4
- 256MB RAM
- 40GB HD



A2. PlayStation2

兌換額度

12000S



A3. 柯達 DX3700 數位相機

兌換額度

11000S

A4. Palm m125

兌換額度

8000S

	遊戲	名額	兌換額度	發行
G1	天龍八部平裝版	20名	600S	預定六月發行
G2	第七封印	20名	700S	預定六月底發行
G3	軒轅劍 4	20名	800S	預定七月發行
G4	聖女之歌	20名	800S	預定五月發行



注意事項：

1. 電腦或硬體部份會隨新產品的推出更換項目或降低兌換額度
2. 有限量的贈品(如20名)，兌完為止，兌換前請先 Email 給老編確認是否有存貨。Chief@swm.com.tw
3. 未發行的遊戲可預約兌換，但需等遊戲發行後才能寄出。
4. 手中有S幣者，亦可Email老編建議兌換之贈品，如面紙一包等等。



本月國民大獎　龍狼傳　20名

除了S幣可兌換獎品外，每月皆有國民大獎供大家抽獎，只要寄回回函卡就能參加抽獎，得獎名單是隔月公佈，因此不用怕太晚寄來不及參加抽獎，但是要記得寄回來就是了，本月的獎項為龍狼傳二十套，另外究極ＧＡＭＥ館亦有舉辦三十套龍狼傳的抽獎活動，想要得到龍狼傳的人，最好兩邊的活動都參加哦！



153期皇家商號

富甲天下 3 得獎品單公佈

陳勇利	台北市	侯文丕	彰化縣
石慧妤	台北縣	高鋒諭	南投縣
吳文傑	台北縣	李哲瑋	嘉義縣
周建文	台北縣	柯建成	雲林縣
陳明倫	新竹縣	張庭瑋	台南市
方仁東	桃園縣	古乃文	台南縣
張惠芳	桃園縣	王俊隴	高雄市
楊富文	台中市	林世杰	高雄市
陳志豪	台中縣	陳宗翰	高雄市
陳揚翔	彰化縣	劉有裕	高雄縣

154期皇家商號

日本原裝精美遊戲明信片待獎名單公佈

蘇振庸	台北市	陳昭翰	台中市
黃峻頤	台北市	邱盛發	台中縣
江山萬	台北市	何奕德	台中縣
黃政偉	台北縣	陳進家	台中縣
蔡岳樺	台北縣	陳東裕	南投縣
李惠勤	台北縣	李愛儀	台南市
洪學斌	台北縣	謝家祥	台南市
陳貞文	台北縣	胡惠瑛	高雄市
賴順章	桃園縣	胡浚宏	高雄市
黃琮祺	苗栗縣	王寶漢	高雄縣

獎品規格以實物為準　規格若有變動將另行告知　得獎者須自付贈品稅

皇家畫室

王國畫家的作品展示場



畫室公告

歡迎來到皇家畫室，在這裡是王國中所有功力高強的畫師發揮的天地。只要各位畫師提起筆，將你的作品（最好以明信片大小）寄到高雄郵政18-69號信箱，或是E-mail到leaflet@swm.com.tw（電腦檔最少要800*600，存成TIF檔或JPG檔）要記得清楚的寫上姓名、地址、電話等詳細的聯繫方式，只要能夠登上畫室展覽，不僅能獲得一定數目的金錢及經驗值，你更有機會奪得「畫家賞」大賞，甚至成為自創流派的一代宗師喔！

皇榜公告

近來《龍狼傳》這款遊戲倍受矚目，本王也十分期待這款遊戲，所以特地舉辦《龍狼傳》畫像徵選大賽，這次將會選出前三名及佳作數名，第一名將贈送50P、50S，第二名也有45P、45S，第三名則是40P、40S，另外佳作人數視情況而定，每個人將贈與30P、30S，歡迎大家踴躍投稿。（老編註：本次結果將於158期皇家畫室公佈，截止日期為5月5日，郵戳為憑）

賴椒醬 30P、30G



這位背著琵琶的高人是誰啊??，再研究^^|||

LAKSHI 20P、20S



女孩子穿上和服給人另外的美感

蕭凱仁 20P、20G



哈……還用2 小片樹葉來點綴畫面

陳苑靖 30P、30G



疑…蕾蕾怎麼偷穿小尼的衣服啊………（笑）

● 博仔 30P、30S





少見的水彩畫，把夏侯儀表現的十分不錯

● 小幽 20P、20S





可愛的Gema，她的娃娃總讓人愛不釋手

● 郭冠孜 20P、20S





還吐舌頭^^，真是俏皮

● 林任倍 15P、15G



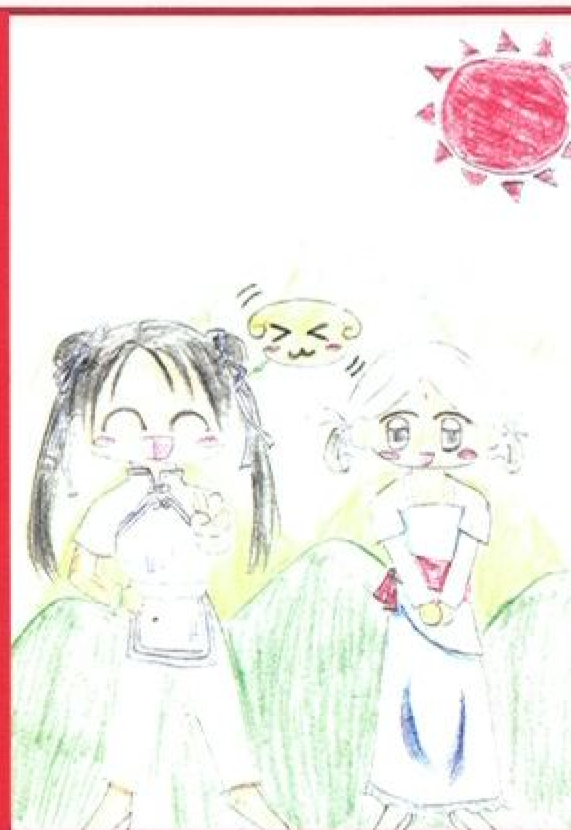
● 黃昱彰 15P、15G



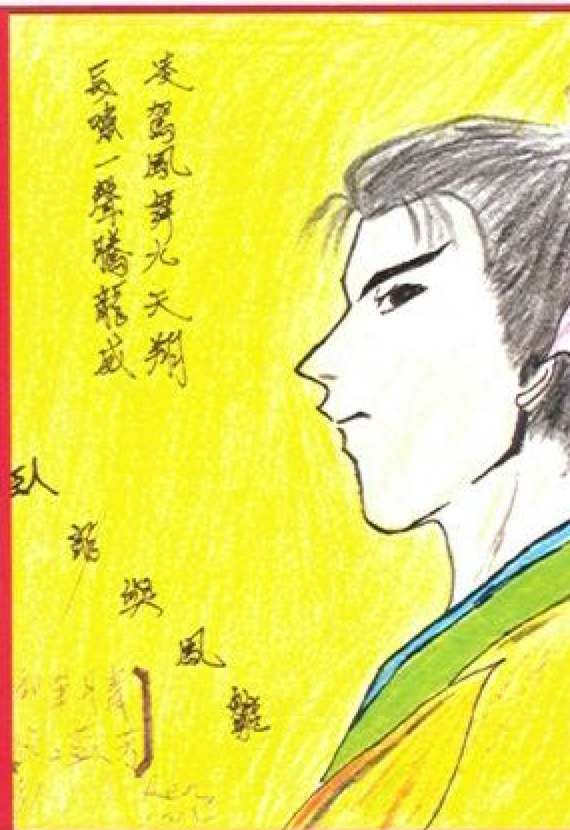
● 銀月 15P、15G



● 鄭淑文 15P、15G



● 御筆丹青悅藍芳 15P、15G



● 秋藍 15P、15G





皇家畫室

人文薈萃，創造潮流的藝術家重鎮

大俠 20P、20S

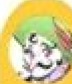




難得看大俠畫完全正經的畫………（笑）

陳宜君 20P、20S





好久不見的周芷若

shin 20P、20S





當初這組限定版人偶真是引起一股購買旋風^^



任鈺甄 10P、10S



吳明昌 10P、10S



歐瑋婷 10P、10S



阿江 15P、15G



陳信安 10P、10S

許建民 20P、20S





黃志新 15P、15G



陳銘群 10P、10S



游繡瑗 10P、10S



孫瑜繁 10P、10S



陳昱銘 15P、15G

● 飛潚 20P、20S





霹靂系列還是有一定的支持者^^

● 洛伊 20P、20S





替大家來感謝洛伊^^

● Shella 20P、20S





這位畫師把簽名簽錯，不過…我也怕我打錯字ㄟ…笑

● 周囿任 15P、15G



● 黃富茂 15P、15G



● 形 15P、15S

● 李博煌 10P、10S

● 劉益昌 10P、10S

● 劉君祥 10P、10S



● 黃俊郎 10P、10S



● moodBoy 10P、10S

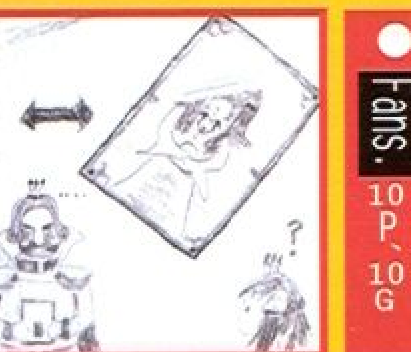


● 鍾運德 10P、10S

● RPY 10P、10G







● Fans. 10P、10G

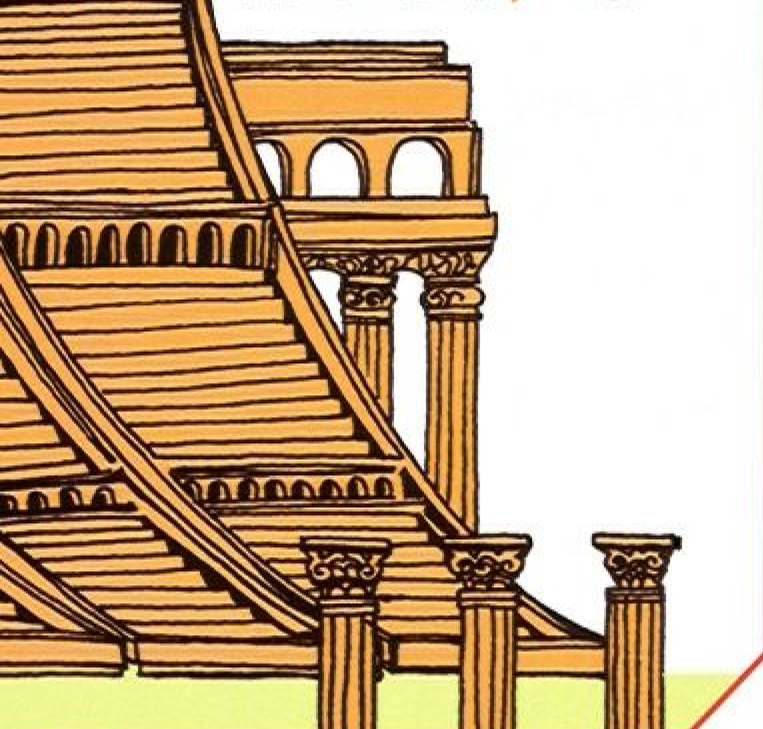


● 蔡明龍 10P、10G



● 張雅文 10P、10G





櫻花大戰新春歌謠秀 現場報導（下）



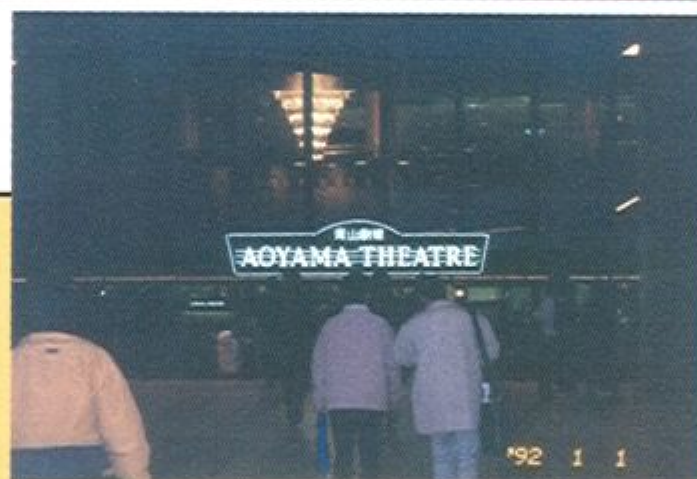
由於上一期雜誌的版面有限，所以本篇遲至這期才刊登，在此還先請各位讀者見諒；另由於青山劇場禁止攝影，所以本仙人所使用的圖片，皆為歌謠秀主辦單位所提供的圖片資料，有少許地方會與實際狀況略有差異，也要請各位讀者體諒。

歌謠秀公演當天下午

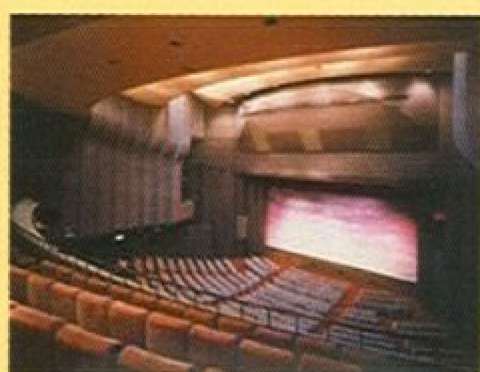
話說看完《櫻花大戰》電影之後，已經是中午時分了。眼看著距離歌謠秀的開演時間尚早，同行之中便有人提議要到秋葉原逛逛，順便採購一番。不過人多難免混亂，因此眾人到秋葉原後，便分組各自行動，並約定三點會合。

當三點時眾人會合並預備前往青山劇場時，發現有位團員的貴賓參觀證未帶在身上，只好先回飯店；結果耽擱一下後，發現距開演的時間已經不多了，眾人只好不斷地跑啊跑，從地下鐵表參道車站一路跑到青山劇場，真是苦了仙人我這一身老骨頭了。

青山劇場簡介



青山劇場可分為青山劇場本體及較小的青山圓型劇場，而歌謠秀就是在前者具有2面主舞台的劇場演出。這個劇場的特色在於除了能容納1200名觀眾以外，還有相當先進的控制舞台，地板有24座可隨意升降的基台，還有升降最高速度達每分60公尺的大型懸吊裝置，可將大型佈景瞬間拉上，全由電腦自動控制，可說是設備相當優秀的室內表演劇場。



歌舞秀整場報導

由於飾演神崎すみれ的富沢美智惠在這次公演之後即將引退，因此這次公演的標題為“春戀紫花夢惜別－神崎すみれ引退記念公演”，以相當溫馨的方式來送別富沢美智惠，因此這也是她最後一次參加《櫻花大戰》歌謠秀的演出。







由於現場全面禁止攝影及拍照，因此筆者僅就現場實際觀看心得與主辦單位所提供的圖片資料來設法報導。整個節目可分為三個時段，每個時段幾乎長達一小時，因此中途會有一些休息時間，這時製作人廣井王子還會出來搞笑一番。當我們一行人在大新資訊與日本方面的相關人員安排好就座之後，節目也隨著燈光的暗淡而逐漸上場了。



在突然燈光大盛之下，節目一開場就是《櫻花大戰》之開場名場面，當帝國華擊團眾人身著制服，集體演出開場舞時，現場有許多觀眾不禁激動得鼓掌叫好；雖然仙人我的位置相當遙遠，但是也能確實地感受到這段歌舞秀的精彩之處，也難怪有這麼多人會花費大筆旅費及門票，不遠世界各地而來觀賞了。



櫻花大戰歌謠秀



第一段表演是以話劇為主，表演單位還特地請來了日本名歌舞伎俳優“市川春樹”(歌舞伎為日本的傳統藝術，就如同日本國技－相撲一般有相當的社會尊重)來客串演出劇中的藝妓，只見場外滿滿的祝賀花圈都是送這位名俳優，就不難想見他受歡迎的程度了。可惜仙人我距離舞台太遠，整體而言無法很明瞭表演內容的涵意，但至少在出色的聲光效果下，還是可以感受到演員們的賣力演出。



接下來的表演就是本次公演的主題，只見在曼妙的歌舞表演之中，所有演員逐一開始與神崎すみれ道別，而各人感性的內容，令人覺得無論是否表演，但整體氣氛卻讓人感動不已。到了最後，衆人出來集體謝幕之時，台下的觀衆不禁為之瘋狂，久久不斷的掌聲也讓已經謝幕的衆人再度出場答謝安可，這可是只有在現場才能感受到，讓人無法忘懷的感動場面。



第二段表演就是各式各樣的歌謠秀，由帝國華擊團的各隊員分別演出，這也可以算是歌謠秀的主體。在控制精良的舞台升降效果之下，演員們的肢體表演在不斷起伏的台面上更加出色，果然好的舞台還是有更高的加分效果，不知台灣的藝術表演團隊何時才有如此的表現空間呢？







第三段的開場表演則是一場震撼人心的太鼓表演，雖然大部份都是女演員，但仍足足敲擊了五分鐘的太鼓；在魄力十足、整齊劃一的鼓聲之中，只見表演衆人汗如雨下，不禁十分佩服(仙人我也曾經在街頭打過太鼓遊戲機，那可是十分累人的喔！)



 太正浪漫堂

當離開青山劇場時，已經是晚上八點了。為了回去有個交待，一行人前往宿處附近的太正浪漫堂，在此採購《櫻花大戰》的相關精品。結果仙人我買了一個一萬元的大福袋(裡面裝有各式各樣的精品，號稱物超所值)，在結帳時又抽獎得了一張《櫻花大戰》的電影欣賞票，只可惜仙人我在早上已經看過了，雖然有人願意出價購買，但仙人我決定還是留作紀念。

 成田機場



在第三天一早，預備踏上歸途的衆人，便搭著利木津根巴士前往成田機場搭機返國。在衆人在候機室時，意外發現了有一架繪有皮卡丘圖案的神奇寶貝專機！雖然沒有看到傳說中的《櫻花大戰》夢幻巴士，但看到這架巨大747-400竟然塗上了皮卡丘，也算值得了。

在此要感謝大新資訊的蔡總及游小姐，以及隨團的衆人們，經由他們的多方協助，仙人我才能完成這份文章，在此再次感謝，也希望下次有空時能再同行。







尼爾斯廣場

遊戲石盤小道消息最佳探聽處



周迅世紀網聚　千人擠爆會場

中華網龍席開百桌　宴請千位玩家與周迅同樂

NEWS

短短10天的時間，報名參加「周迅世紀千人網聚」活動的《金庸群俠傳Online》玩家超過8千人，許多玩家一大早就在紐約紐約外排隊，現場玩家將紐約紐約7樓帝國廳擠得水洩不通，讓中華網龍為周迅舉辦的這場堪稱台灣網路業界最大規模、亦是最大手筆的網聚活動，達到最高潮，也讓大陸知名藝人周迅的台灣行程劃下完美句點。

「周迅世紀千人網聚」的幕後推手中華網龍總經理王俊博表示，席開百桌宴請千人的目的除了請《金庸群俠傳Online》玩家吃飯，感謝大家對這款國人自製線上遊戲的支持外，更重要的是讓各位玩家有機會與周迅面對面，讓大家看看她的嬌、她的俏；同時，也讓很少有機會來台灣的周迅親身感受台灣人的熱情，讓她見識她對玩家的吸引力。



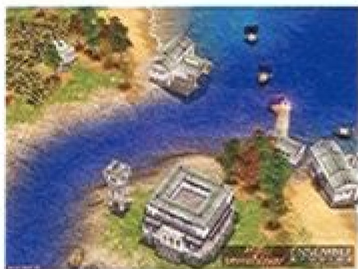
世紀神話再現

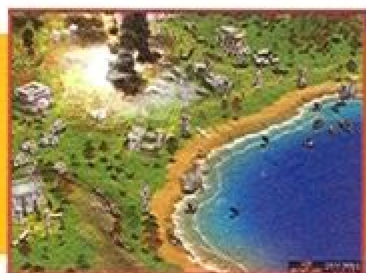
3D即時戰略遊戲 Age of Mythology 神話世紀

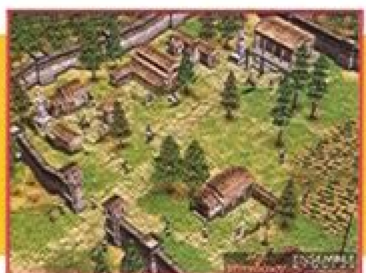
由微軟旗下的Ensemble Studios公司所開發超人氣的3D即時戰略遊戲《神話世紀（Age of Mythology）》官方網站，公佈了許多遊戲新畫面。

此款遊戲是由《世紀帝國（Age of Empires）》系列原班人馬全力研發的全3D即時戰略遊戲，因為要加入更強烈的氣候、地形要素，使得遊戲研發進度延誤，但是等待的代價將換來更完美的遊戲表現，微軟信誓旦旦的表示絕對不會讓玩家失望。

《神話世紀》遊戲背景也由以前講究真實種族文明進化的內容，轉移到講究虛擬神話種族的繁衍，在遊戲中玩家可以看到以往只存在神話中的各種種族、神祇、魔獸之間所進行的爭鬥，更人性化的操作介面，《神話世紀》將是值得密切注意的超級大作。







光榮出品、保證光榮

光榮Koei兩款戰略遊戲將延期發售！

凱歌の号砲 エアランドフォース

光榮（Koei）於日前宣佈他們正在製作中的兩款電腦戰略遊戲將會延期發售。《信長之野望：蒼天錄》本來預定將於今年3月中旬發售，而另一款以現代為背景的戰略遊戲《凱歌之號炮》本來預定3月8日發售，但現在光榮為了保証遊戲的品質，已決定將這兩款遊戲延後發售。而遊戲的售價暫時不變，《信長之野望：蒼天錄》約為11800日圓，《凱歌之號炮》約為9800日圓。



信長の野望 蒼天録

NEWS　NEWS

太空戰士上線

太空戰士11將轉型為On-line Game

太空戰士國際版裡收錄了一片名叫太空戰士2之另類天堂（Other Side of the Final Fantasy 2，譯），它包括了太空戰士10：另一個故事（《Final Fantasy X：Another Story》，暫譯）的收場白（語音和字幕都是日文）、配音演員的訪談、遊戲主題音樂的音樂剪接、以及太空戰士11的動畫剪接等等。

除了太空戰士10外，太空戰士11和12也蓄勢待發中。據了解，太空戰士11是SquareSoft第一套多人共玩線上RPG，該公司計劃推出PS2以及PC版本，並預計今年春季在日本上市，目前正有數萬名玩家在測試該遊戲的Beta版本。

另外，SquareSoft也在今年初宣佈太空戰士12的遊戲開發計劃，這項宣佈讓太空戰士迷大感意外。由於之前宣佈的太11是一套多人共玩線上RPG，許多玩家便猜測這可能是太空戰士系列壽終正寢的時候了，沒想到SquareSoft仍有意開發太12。該公司表示，即使太空戰士系列轉變成線上遊戲，太12仍是會延續太空戰士傳奇故事的遊戲。



宇宙傳奇 即將復活！

搞笑版的宇宙傳奇？

相信骨灰級的玩家一定熟悉宇宙傳奇（Space Quest，暫譯）這套諷刺又搞笑的系列性冒險遊戲。從遊戲世界消失了幾年的它，可能有再度復活的機會！

誕生於一九八七年的宇宙傳奇遊戲系列遊戲，是Sierra的招牌遊戲之一。玩家在遊戲中扮演一位太空船清潔工，雖然太多數的時間都在和一些烏龍事件博鬥，但偶爾也會變成一位太空英雄。由於遊戲受玩家喜愛，該公司在一九九五年推出了第六代遊戲，同時在Sierra創立十五週年紀念時，推出了宇宙傳奇1-5紀念合輯。

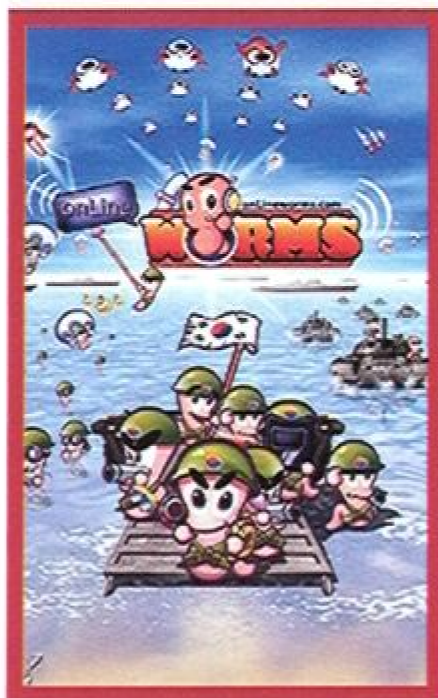
然而，由於射擊和即時戰略遊戲的崛起，加之冒險遊戲式微，Sierra在一九九八年宣佈無限期地暫停第七代宇宙傳奇的開發計劃。

但根據最近種種跡象顯示，宇宙傳奇系列可能即將復活。Sierra日前透露他們正全力開發其經典級的科幻冒險遊戲宇宙傳奇最新系列遊戲。雖然Sierra並沒有進一步說明遊戲的相關細節，但由於該公司已推出宇宙傳奇的官方網站，並在網站上敘述已在幾年前推出的宇宙傳奇遊戲的相關劇情。因此，相信新遊戲的相關消息會很快地一一宣佈。

蟲蟲危機

《百戰天蟲2》將要推出網路版！

Team 17受到全世界廣大玩家風靡的《百戰天蟲（Worms）》系列，最近也終於隨著時代的潮流而即將推出網路版了。目前還在Beta測試的最初階段，但是其受歡迎的程度已足見它未來的市場。根據目前正在韓國進行的Beta測試資料統計，每一天上網進行該遊戲Beta測試的人就有二萬五千多人呢！《百戰天蟲網路版（OnlineWorms）》是專為亞洲地區玩家開發的遊戲，未來也將會在台灣、大陸等地推出。





18歲以下勿試！

Battle Raper 美女格鬥遊戲

格鬥遊戲美女當道，越來越多格鬥遊戲都大打美女牌，現在日本illusion公司就直接在電腦上推出一款……18禁的格鬥遊戲……，讓玩家眼睛吃冰淇淋。這款名為《Battle Raper》的格鬥遊戲，既然標榜美女牌，當然一定是美女如雲的啦！遊戲中登場的美少女真的是水噹噹，有些角度乍看之下還像日本某些女星咧！別以為她們只是充其量有美貌而已，其在格鬥技巧的表現上也不含糊呢。全3D的格鬥場景，華麗的光影特效，如果配上好一點的3D顯示卡，畫面表現是絕對不輸給目前市面的遊樂器的表現。遊戲將於4月19日上市。







©ILLUSION SOFT LTD

你想養恐龍嗎？

恐龍養殖遊戲 ········ 恐龍島 Dino Island

遊戲預計在今年5月上市。



遊戲發行商Monte Cristo Multimedia即將推出一款以飼養恐龍為主題的經營模擬類遊戲《恐龍島(Dino Island)》。這款遊戲動物與建築物的色彩鮮艷，非常漂亮。玩家們一開始要從一個空曠的小島開始，逐漸修建各種設施，最終把它建成一個興旺發達的主題公園，包括碼頭、餐館、禮品店和公園的主角－－恐龍。

《恐龍島》總共有20種不同的恐龍，玩家需要不斷的改變他們的基因，以繁衍出更多各式各樣的奇特恐龍。一旦你創造出一群恐龍，他們就會帶來更多的有趣事件，諸如發生戰鬥、恐龍競賽和其它有意思的小插曲等。

作為一款主題公園經營類遊戲，玩家們的最終目的就是要想盡辦法吸引更多的遊客。所以增加足夠的餐館、便利店和其它基礎服務設施是首先要做的事情，能不能經營好這個恐龍島，就看你的頭腦了！

劍魂再度復活！

劍魂2開發至目前為止的最新消息



今年大型電玩展『AOU Show 2002』中，最受注目的遊戲當屬Namco的刀劍格鬥遊戲《劍魂2》了，而遊戲製作人『世取山宏一』於接受訪問時，暢談《劍魂2》開發秘辛：

1. 目前遊戲開發已經超過14個月，完成度約近70%，AOU SHOW上展出的完成度約只有50%，所以有些登場人物還沒完全定案，可能要多花一兩個月繼續完成。
2. 參與開發遊戲的約50人，大部分是DC版《劍魂》的開發成員。
3. 主要系統還是在縱斬、橫斬、8-Way移動，不過提供更大的操作自由與戰略性。全新的『8-Way Run』，讓玩家在移動時能有更大的自由度，使戰鬥更加戰略性。並於遊戲中加入了『牆壁』要素，所以當玩家們在進行遊戲時要小心不要陷入死角。
4. 全新開發的『Motion Friend』系統，讓3D人物上半身、下半身資料獨立運算，然後再彼此整合，不但人物動作更柔軟順暢，而且也能更自由的使用招式連接，作一氣呵成的攻擊。

千年變萬年？

永世泰科技與韓國ACTOZ正式簽約《千年貳》將風靡上市



在經過長達八個月的等待，備受玩家們矚目並期待重新開機的網路遊戲《千年》。日前韓國原廠ACTOZ公司確定將台灣地區總代理權交由永世泰科技股份有限公司，並以《千年貳》上市發行。將以更好的遊戲內容、更優秀的服務提供給玩家們。



一手主導這次《千年貳》重現江湖的永世泰科技，是國內數一數二的LCD CRT/MONITOR檢測儀器製造商，辦事處遍及大陸、日、韓、東南亞，在國際間擁有極佳的行銷通路。1998年9月成立PC GAME研發部門，有鑑於網路遊戲的蓬勃發展，特地聘請專業的網路遊戲團隊，打敗眾多台灣地區版權角逐者，取得全新版本《千年貳》的經營權。

永世泰科技總經理謝一民表示，這套遊戲已於日前在韓國與ACTOZ公司簽約，基於看好《千年》以往在台灣優秀的成績，以及韓國原廠強力的支援的中韓合作模式，有信心將會突破以往的成績。

你講英語也會通哦！

《瘋狂空間王》簽定全歐的發行合約，7種語文版本正式進軍歐洲市場

一向以策略遊戲見長的光譜資訊所自製研發的《瘋狂空間王》，在獲得2002年Game Star最佳創意獎項後，日前和德國發行公司『Black Star』簽定全歐的發行合約，正式進軍歐洲市場，預計于第二季在歐洲發行英文、德文及法文版，德國和法國將為首發地區，其後將繼續發行義大利文、葡萄牙文、西班牙文及俄文，共七種版本。《瘋狂空間王》除了簽定全歐的發行合約，目前將完成北美、韓國及日本地區的發行合約，預計在第二季完成全亞洲區的發行，第三季完成歐美區的發行。





光譜資訊總經理虞希舜表示，光譜資訊未來的遊戲製作方向，仍將以策略遊戲主，結合人工智慧技術，開發高原創性的遊戲給全世界的玩家。

蘿拉再度上場！

古墓奇兵6 首度公佈遊戲畫面！

《古墓奇兵》系列一直是玩家們極為喜歡的動作冒險遊戲系列，而其最新作也一直都是玩家們非常期待的作品。最近，Core Design和Eidos Interactive的高層在接受媒體訪問時，透露了一些關於《古墓奇兵6（Tomb Raider VI）》的消息並公佈了一些遊戲畫面。



《古墓奇兵6》的故事將設定在《Tomb Raider：Last Revelation》之後，蘿拉在經歷了一系列的冒險後本來正打算結束她的探險生涯，但一名叫Werner Von Croy的人卻成功說服了她，於是蘿拉加入他的冒險團隊前往巴黎尋找5幅14世紀的油畫，這5張油畫極為神秘，只知道其為『obscure painter』的作品。但在蘿拉到達巴黎不久後，Von Croy就被謀殺了，而蘿拉則被視為嫌疑犯被通緝。於是蘿拉一方面要努力逃脫警察的追捕，一方面要和『Eckhardt』為首的黑暗罪惡勢力作戰。



遊戲將在今年11月份在PS2和電腦上同時推出。

帝國主義再現！

光榮Koei 推出的戰略遊戲 凱歌之號砲



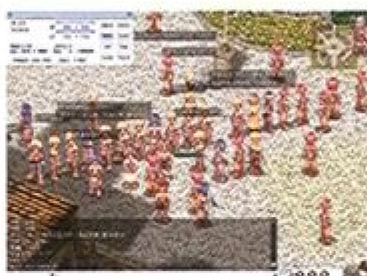
以研發戰略遊戲知名的日本遊戲公司光榮（Koei）於日前公佈了以異世界的現代日本為舞台的戰略遊戲《凱歌之號砲》，並預計將於今年春季推出。這款遊戲由《大戰略》系列製作人『石川淳一』親自監製的最新力作，將帶給玩家截然不同的遊戲感受。雖然說是異世界的日本，但遊戲舞台還是按照真實日本來設計，並有各式日本真實現役武器讓玩家使用，將全日本分成46個行政區，玩家能從任何一個行政區開始，漸漸統一關東地區、關西、中部、九州……等，而一統日本。而在軍團的編制上，玩家能編制美、德、義、俄、日……等六國武器，編製成軍團，這對戰爭有非常大的影響。全3D的戰鬥場景，玩家將可看到現代精銳武器在高樓間彼此攻擊，相當的刺激、過癮。





線上遊戲的新指標

3D網路RPG 創世聖戰 Ragnarok



韓國電子大廠三星集團（Samsung）日前表示，他們將大舉進軍遊戲界，第一步就是韓國目前最受注目的3D網路RPG《創世聖戰（Ragnarok）》（簡稱RO）。這款改編自韓國極受好評的漫畫，舉凡其人物造型、壯大的世界觀，再再被譽為韓國網路遊戲的新指標。

這款遊戲採用全3D地形＋2D人物風格呈現，3D架構的廣大地形與建築，不輸給日本電視遊樂器RPG畫面的表現。目前該遊戲在韓國會員數超過100萬人，在高峰時間內曾達到約35000名玩家上線，目前正進行beta測試，預計將於今年中旬正式推出，而台灣方面也有多家遊戲公司也正積極地跟韓國接觸，希望能引進台灣。





3DO血淚史？！

一路走來『跌宕起伏』

用『跌宕起伏』來形容3DO公司所走過的歷程毫不為過，1993年3DO公司的股票價格達到最高點——每股47美元，而上周他們的股票卻跌至最低，從周一的每股1.35美元跌到周四的0.75美元，此後又略微爬升至0.89美元。這一新低是在前周3DO公司公佈2001年第三財季會計報告之後創下的，去年第三財季3DO公司的總收入為1520萬美元，與前年同期的3110萬美元相比縮減了一半，共虧損2820萬美元。

3DO公司的創始人兼CEO特裡普·霍金斯在新聞發佈會上表示3DO公司將調整今年的市場策略，更朝向遊樂器市場，尤其是GameCube遊戲。目前3DO公司開發中的遊戲有八款都是GameCube遊戲，不過從目前的情況來看，GameCube的市場前景不太樂觀，因為這個平台上可玩的遊戲實在太少。

3DO公司這幾年一直致力於電腦遊戲業，其代表作包括《魔法門（Might & Magic)》系列、《魔法門英雄無敵4（Heroes of Might & Magic)》系列和《玩具奇兵（Army Men)》系列，目前正在開發中的作品包括《魔法門9》、《魔法門英雄無敵4》和《玩具奇兵即時策略版》。

首款對應 GeForce 4 的網路 RPG 遊戲

城市英雄 City of Heroes 最新消息



美國Cryptic Studios公司表示，以漫畫英雄為主題的網路遊戲《城市英雄（City of Heroes）》，將授權韓國最大網路遊戲公司NCsoft（天堂》研發商）負責全球發行。

在遊戲中，玩家們可以扮演美式漫畫中的超級英雄，以超能力對抗惡勢力。全3D的畫面表現、超炫的影音特效，可讓玩家一圓兒時夢想，在城市中四處穿梭，打擊罪惡，化身為超人保衛地球和平並和其他玩家展開激烈的競爭，當然也不乏緊密的合作，確是蠻有趣的故事內容，頗讓人期待。目前已公佈的將於遊戲中出現的英雄有Mutant 、Altered Human、Magical Powers、Cyberware、Superior Human、Gadgeteer、Mystic Artifacts等等。

而自從Nvidia發表超級顯示卡GeForce 4後，其強大的性能就一直為玩家們所注意。由美國遊戲製作公司Cryptic Studios所開發的網路RPG遊戲《城市英雄（City Of Heroes)》便將直接對應GeForce 4的強大繪圖性能。

打破銀河碎時空

破碎銀河系　開放一週試玩：史無前例的鮮玩一下！

鮮玩一下系統，是捷生資訊為玩家所設計的一項貼心服務；提供給想玩又不知道要如何下手的玩家一個方便又快速進入遊戲的方法。只要從現在起，詳讀下列三要訣：『簡單玩』、『小心玩』、『超好玩』你就可以加入破碎銀河系的行列。



1.簡單玩

不用購買點數、不用上網註冊、只要你取得破碎銀河系遊戲，就可以進入遊戲和玩家一起享受萬人線上的作戰趣味。（若你沒有破碎銀河遊戲，可至官方網站 http://www.apexon-online.com.tw/ 下載）

2.小心玩

使用鮮玩系統的玩家，其實享有的權利義務和已註冊玩家是完全一樣的，可以去異形洞穴挖洞練功、上場打國戰、到各星球去支援，來確保己身國家的領土及人民的安全。但是要注意喔！！鮮玩一下的系統開放等級最高只到6級，當你晉升至6級時，鮮玩一下的系統功能也將結束。

3.超好玩

當你意猶味盡想著要再一次挑戰TC，想和同袍作戰時，可別忘了買點數來灌；這樣子你便可以沿用原來鮮玩一下系統的角色，繼續和你的同袍共同為守護領土而戰。

吾皇萬歲、萬歲、萬萬歲

Sierra將開發策略遊戲《皇帝》

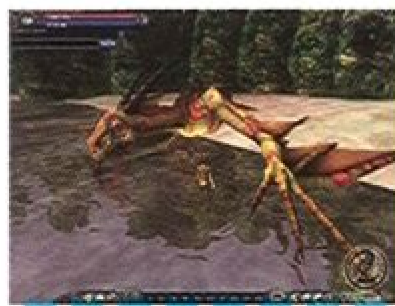
Impressions、Sierra兩家遊戲公司於日前宣佈將開發一款名為《皇帝（Emperor：Rise Of The Middle Kingdom)》的城市建設遊戲。迄今為止Impressions公司已經推出了一系列以歷史神話為題材的建設遊戲，例如《凱撒大帝（Caesar)》系列中的古羅馬文化，《法老 （Pharaoh)》系列中的古埃及文化，以及《宙斯（Zeus：Master Of Olympus)》系列中的古希臘神話，這次他們把目光對準了中國，這款《皇帝》將以截至公元1211年蒙古入侵中原為止的古中國三千年歷史為背景，你將有機會親手建造宏偉的萬里長城。

更詳盡的遊戲內容將在其官方網站上公佈，Impressions公司在新聞稿中僅僅透露該遊戲支援連線功能，這一特性在城市建設類遊戲中還是頭一回出現。據Impressions公司的亞歷山大．羅德伯格表示，玩家可以控制自己的城市與其他玩家的城市往來，例如：組成盟軍，交換所需物資，派送間諜和使者，互相侵略，或者互相合作，比如一起開挖大運河等。把建設遊戲放到這樣的大型網路環境中去的確是個很新穎的想法，相信集體的智慧會為我們帶來更多的奇蹟和更豐富的玩法。

微軟挑戰網路 RPG 首席之位

推出網路 RPG 遊戲　亞瑟隆的呼喚 Asheron's Call 2

《亞瑟隆的呼喚2（Asheron's Call 2)》是由微軟研發的網路RPG遊戲，在大幅強化故事架構、遊戲畫面以及網路服務後，《亞瑟隆的呼喚2》將挑戰網路RPG首席之位。



延續前一代風格，還是以中古幻想為故事背景，遊戲場景將發生在一個名為『Marae Lassel』的島嶼上。其面積比先前才加入《亞瑟隆的呼喚》的『Vestun Islands』還要大上兩倍。



此外透過全新的『G2』引擎，玩家們將能享受更穩定的連線品質；更優異的遊戲畫面表現，而且在故事進行上也更自由，玩家甚至能在遊戲故事主軸外，再自行設定劇情。



金庸群俠過招　武林大會開戰



周迅擔任評審並替武林大會舉行開幕儀式



經過半年的等待，線上遊戲公司中華網龍正式為《金庸群俠傳Online》召開武林大會開戰儀式，將於遊戲內舉辦武林大會，讓玩家爭奪武林至尊寶座；並預計將於暑假期間舉辦一場實體的「兩岸三地武林盟主過招」活動。為此，中華網龍特別邀請兩岸三地知名大陸藝人周迅到場舉行開戰儀式，並替《金庸群俠傳Online》玩家現場cosplay擔任評審。

中華網龍總經理王俊博表示，在金庸小說倚天屠龍記中有句「武林至尊，寶刀屠龍，號令天下，莫敢不從，倚天不出，誰與爭鋒！」的經典名言，每個武林高手都想號令天下成為武林盟主。《金庸群俠傳Online之決戰光明頂》的推出，讓華人世界的會員數達到250萬，而究竟誰是《金庸群俠傳Online》的武林盟主？中華網龍準備在今年夏天在兩岸三地再次舉辦實體的武林大會比賽，再讓各地的武林盟主進行一場「兩岸三地武林盟主過招」比賽。



《金庸群俠傳Online》自去年推出以來，許多玩家最殷切詢問的莫過於何時舉辦「武林大會」，負責主導此次比賽規則的中華網龍副總經理陳佳評指出，遊戲內的武林大會將依現實時間一個月（即遊戲時間一年）召開一次，玩家在遊戲中以個人為單位，向武林大會報名處報名，通過遊戲中大會主審官的武功測驗者方能參加比賽，爭奪最後的「天下第一 武林盟主」寶座，以及每個伺服器獨一無二的曠世兵器。

應邀擔任嘉賓的戲劇精靈周迅，將以她豐富的表演經驗從8位cosplay玩家中，選出一位她認為扮相最出色的，並將送他一份神秘禮物；在戰鼓齊鳴中，周迅也替《金庸群俠傳Online》的武林大會揭開序幕。周迅表示，這是她第一次參加線上遊戲舉辦的活動，感覺很新鮮。喜愛玩遊戲的她，也趁著來台期間上網和《金庸群俠傳Online》的台灣玩家一起玩遊戲、比劃了幾招。

魔戒熱潮持續延燒

EA取得《魔戒》的遊戲開發版權



相信看過「魔戒首部曲：魔戒現身」定知《魔戒》的超人氣。除了Universal Interactive有開發《魔戒》遊戲外，EA也取得了《魔戒》開發版權，將開發另一款動作冒險遊戲。

EA版本的《魔戒首部曲》，玩家將要扮演的是神行俠－亞拉岡（Aragorn）、精靈族的神射手－勒苟拉斯（Legolas），以及矮人族－金靂（Gimli），在廣大的3D舞台進行冒險，每個人物都有不同的能力屬性，要彼此搭配才能順利過關。這款遊戲將以次世代家用主機為開發平台，不過目前EA還沒對外公佈對應哪台主機。





買致命、送鬼兵

漢堂預計推出《炎龍騎士團》線上遊戲！



漢堂總經理趙浩然表示這次在不景氣中推出新版，《致命武力2：重生》除了遊戲片本身之外，還在遊戲中還特別附贈絕無僅有的『鬼兵特典CD』一張，收錄開發過程中的精彩片段，包括鬼兵開發人員的幕後祕辛、鬼兵美術設定資料庫、鬼兵前衛電子音樂……等，帶你悄悄潛入鬼兵組織背後的機密領域。而預計與全省有樂門市共推599+1元遊戲加搖桿帶回家的活動，光有樂門市的訂單就下了2000套，可見單機版找到好的行銷方法還是會有市場。

他指出，線上遊戲的發展一定會影響單機版遊戲，不過單機版遊戲做得好，還是會有一定的銷量，不過面對景氣遊戲公司還是要有所因應，例如漢堂今年原訂出四套新遊戲，目前已決定減為三套，除《致命武力2：重生》外，6月會有一套類似《炎龍騎士團》型的遊戲，11月則是《幽城幻劍錄外傳》，而公司研發人員也減少了一個Team約十個人。

除了單機遊戲產量減少外，漢堂目前也把焦點放在以《炎龍騎士團》為題的線上遊戲，預計明年6月推出。

最有魄力的機甲大戰！
誰能改變世界的命運？
2002年4月即將開打！

激爆!!



採用多層次捲動系統，展現戰鬥的超速快感！
多樣機甲、地形屬性，製造最大的策略空間！
鍵盤、滑鼠操作皆可，連想用搖桿也沒問題！
全3D繪製的機甲造型，眞實體驗重金屬魅力！
只要PⅡ 266以上配備，即可暢快地享受遊戲！

終極戰線
X BATTLE LINE

震撼價
NT:599元

For:Win95/98/ME/2000/XP



三協資訊股份有限公司


協和國際多媒體股份有限公司
KING'S INTERNATIONAL MULTIMEDIA CO., LTD.
TEL:(02)2696-4866

戰場之內
抗日英雄年年大殺四方



麻將聲中
最強人馬天天熱鬧賀歲

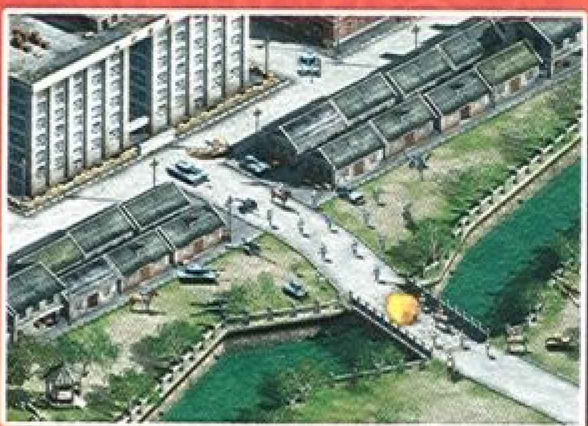
八年抗戰

THE WAR OF RESISTANCE AGAINST JAPAN

一部憾動人心的戰史經典．一段不容錯過的立志傳奇







一部融合戰術指揮與訓練養成的戰略遊戲！

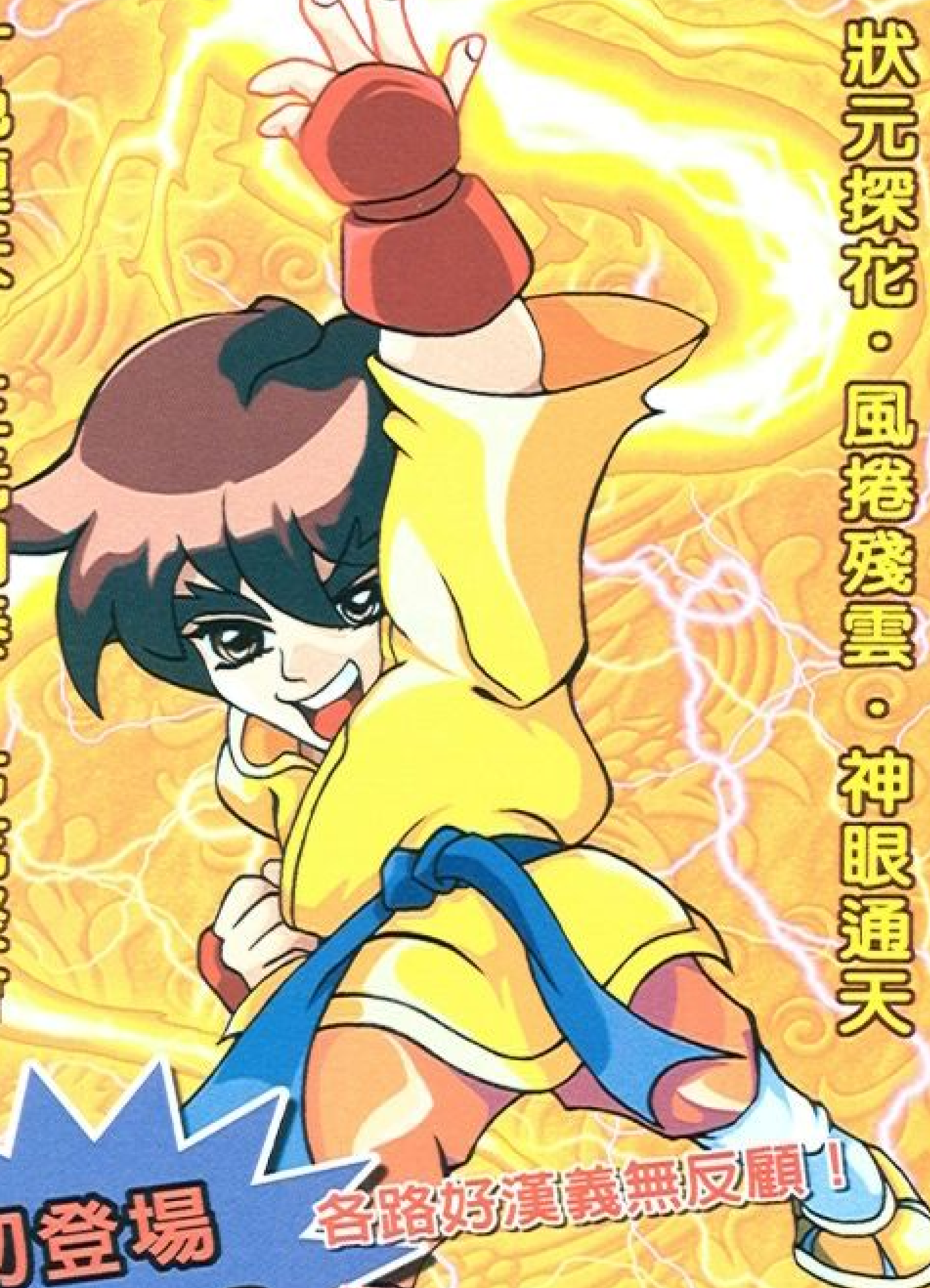
戰略！訓練！編制！部署！指揮！





少林麻將

史上最強雀王爭霸



狀元探花．風捲殘雲．神眼通天

一色連天．三元開泰．七花聚會

初登場
NT:299

各路好漢義無反顧！
爆裂特效橫掃牌桌！
麻將史上登峰造極之作！

台灣十六張麻將









台灣地區總經銷商：軟體世界

尼奧科技有限公司
Nieo TECHNOLOGY CO., LTD.
台北市南昌路二段222號8樓之8
TEL:(02)8369-1235 FAX:(02)8369-2992

http://www.nieo.com.tw/

Nice Play 遊戲網



打敗獸魔惡勢力
成為真正大英雄

首創線上連線 即時對戰 RPG 大富翁類型
四合一超強遊戲

扭轉命運輪盤，英雄鹹魚大翻身…
以前這個 世界上是充滿魔獸的， 只不過當時，
人類和魔獸維持著和平共存的關係，
直到大魔王出現的那一天…
主角原本是一個手無縛雞之力的笨小子，
在偶然的機會撿到一顆的寶石；
原來這是天神的選擇，
一個可以打倒魔王命運的勇者啊…


獨特大富翁另類玩法，步步驚奇樂趣多


800 多種神奇道具，讓你呼風喚雨嚇嚇叫


九人即時連線作戰 畫面刺激絕不冷場


九種職業挑戰多，誰當英雄自己選


線上分team競爭 豐富變化樂趣多

捷友資訊科技股份有限公司
APEXSOFT TECHNOLOGY CO., LTD.
114台北市民權東路六段160號13樓-2
Tel 886-2-2793-6066 Fax 886-2-8791-1625
http://www.apexsoft.com.tw

客服專線：02-2793-6233

gamania

天堂 火龍窟

網路遊戲

深入3607米的熾熱通道

絕 地 求 生 包

- 天堂火龍窟絕地求生書
  天堂火龍窟全地圖路線大公開
  火龍窟領地怪物NPC資料全部爆料
  新防具、新道具數據分析解說
- 橘子點數卡150點
- 天堂火龍窟領地全地圖



$299

3月28日求生上市

全省OK、福客多、智冠3C賣場均可買的到(詳情請上www.lineage.com.tw)

遊戲橘子數位科技股份有限公司
GAMANIA DIGITAL ENTERTAINMENT CO., LTD.
台灣 台北縣235中和市中正路736號18樓之6(遠東世紀廣場)
TEL:0800-031-500 FAX: +886-2-8226-9936 http://www.gamania.com

研展開發

nC SOFT

MILES

Have a good GAME!

戰壕 HELBREATH

不是強者就不要上

戰火即將引爆

不是強者就不要上

你準備好了嗎.....

你不能上

開戰活動百萬金幣、電腦大放送　活動詳情請至www.helbreath.com.tw


豐富多樣的合法pk競技場


絢麗多變的魔法


兩國廝殺的生死之戰

gamania® 遊戲橘子數位科技股份有限公司 台灣 台北縣235中和市中正路736號18樓之6(遠東世紀廣場)
GAMANIA DIGITAL ENTERTAINMENT CO., LTD. TEL: 0800-031-500 FAX: +886-2-8226-9936 http://www.gamania.com

多情劍客無情劍

小李飛刀



緊張對峙、血脈賁張！新概念動態戰鬥系統！！

精髓再現！！駭客任務式戰鬥特效運鏡！！

兩岸美術動員！！昱泉式精緻場景再推高峰！！

恩怨情仇、錯綜複雜的互動式遊戲劇情！！

深入人性！！自由靈活的關鍵式交談系統！！

痛感・百人飛刀擊殺技！

6月！等你來戰

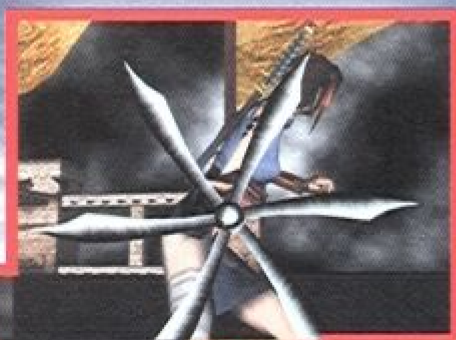
製作發行



昱泉國際股份有限公司

歡迎光臨 昱泉遊戲網 http://www.isgame.com.tw

昱泉國際







金庸大師重出江湖？

令狐沖退出第一男主角？戚家軍李童領銜演出！

五嶽劍派碰上日本浪人～狂掀一場武林風暴～

單獨玩 ◆ 體驗小說以外的更大武林風暴，遊戲內容超越笑傲江湖系列！

連著玩 ◆ 國產第一款具備網路連動單機版遊戲，招式武功可上笑網自成一派！

加起來玩 ◆ 對應笑傲江湖2威力加強使用！



東方再起

SWORDMAN



笑傲江湖2 外傳

製作發行
昱泉國際股份有限公司
台北市信義路四段296號15樓
TEL(02)2705-3777 FAX(02)2705-0222
歡迎光臨 昱泉遊戲網 http://www.isgame.com.tw

2002年3月29日再戰武林群俠！

神，不再只是看不到、摸不到的心靈寄託……



造物者降臨在混沌世界中的一塊神秘大陸

在創造了衆多的生命及世界諸神後便沈睡

諸神間爲了愛恨而在布魯斯密境引發爭戰

一場神秘世界中的諸神之戰一觸即發……



酷一科技 TEL:886-2-82512360 FAX:886-2-22506100

COOL eTECHNOLOGY CO.,LTD 台灣 台北縣 220 板橋市文化路 2段 182巷 3弄 50號 4樓

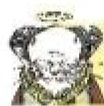
六月預定

www.coole.com.tw

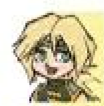
究極GAME館

展示王國強勢石盤的展覽館

出場人物


仙人

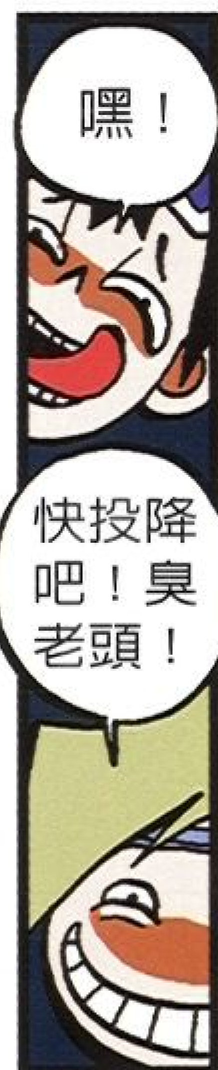

勇者阿雷斯


騎士藍斯洛













探檢道



- 研究製造所：日本CREATE
- 販賣流通所：TGL
- 遊戲類型：文字冒險
- 科技需求：P-233、64MB

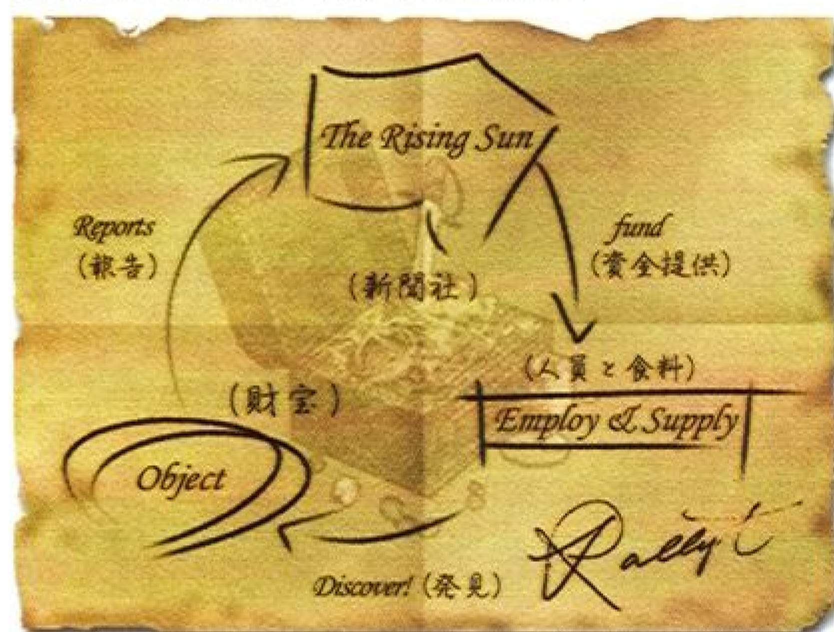
預定推出日
2002年
4月

當一個職業探險家好像真的不錯！像遊戲中的主角，不僅可以免費到國外去玩，還有美女相伴，如果真的發現了什麼神奇的事，還會獲得大筆金錢呢！真好真好。在上一次（153期遊戲工坊）中，沙雷納已經就遊戲中的劇情及什麼是探檢道作過介紹了，這一次我們在遊戲上市前就來看看遊戲的內容及玩法吧！



親身嘗試探險家生活

在「探檢道」中，玩家將扮演一位受僱於報社的探險隊長。報社提供的活動資金、將用來支付你隊員的薪資、糧食以及各種器材等費用。在探險的過程當中，玩家所發現的各種事件或是道具都可以成為新聞報導的記事，只要將這些記事寄回報社的話，不但可以獲得更多的活動資金來充實自己的探險隊伍，也可以藉此大幅的提昇報社的發行刊數。



▲身為隊長的你所擬的行動計劃。

要注意的是，因為主角本身還是一位非常資淺的探險家，所以在調配人員與發現新事物的能力上，還有許多需要加強的地方。不過隨著探險的進行，玩家將逐漸轉變成一位探險經驗豐富、且能夠發現改變歷史事件的重要人物。而伴隨著玩家的成長，探險隊伍的能力也將會相對的提昇。



探險的經歷可要好好記下來。



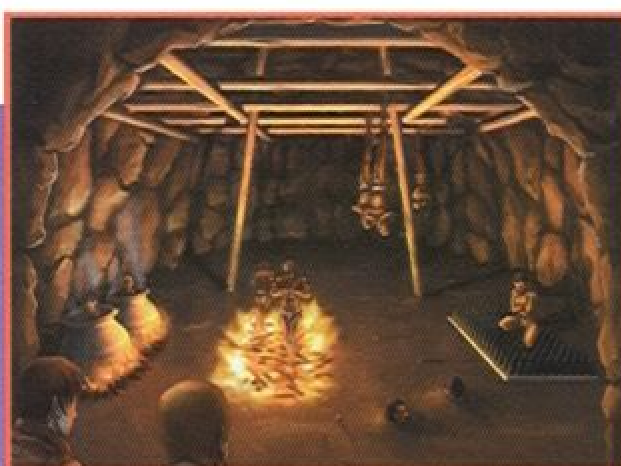
探險要順利需多收集情報。

體驗奇妙的探險事件

在玩家進行探險的過程當中，將會發現各式各樣的稀奇道具、也會因為區域和環境的不同，而遭遇各種新奇有趣的事件。在道具方面，如果要尋找非常稀有的道具，讓自己名留青史的話，除了要有相當程度的耐心進行地毯式的搜索外，隊員的探索能力也是需要注意的。



遊戲中會發生許多溫馨的劇情



發現非洲原住民奇怪的宗教儀式

關於事件方面，除了會發生找到大自然奧妙美景或者是體驗非洲當地的文化等事以外，遊戲中也穿插著許多令人捧腹大笑的精采插曲。而遊戲中各種角色的獨有風格，將能夠讓玩家更進一步的融入這一段段精彩偉大的冒險旅程當中，尋找到謎題真相或發現新奇的事物，也將能讓你獲得成就感。



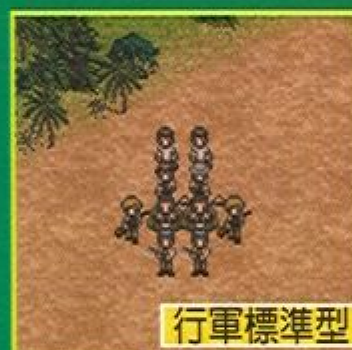
在途中有機會發現許多稀有物品。

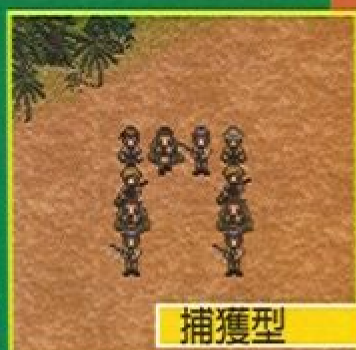
隊伍編成需適才任用

當玩家一開始進行冒險時，首先就是要聘僱擁有各種專長的隊員，一同加入探險隊伍。一隻完善的探險隊伍，除了有專精領導指揮的副隊長以外，還要有善於烹飪的廚師、射擊技術精湛的步哨以及探索力強的前衛等。按隊員不同的能力及配署方式，隊伍整體的能力也將會出現極大不同的變化。舉例來說，如果選擇能力較高的廚師或是醫師加入隊伍的話，當隊伍遭受襲擊或是休息紮營時，所能恢復的體力就會相對的提昇。此外，根據隊員的人數以及職業的不同，探險隊伍所能夠選擇的隊形也將會有所不同。您也可依照「狩獵」、「搜尋」等各種不同的需求來編制隊伍的陣型，並藉此發揮探險隊伍的最大實力。

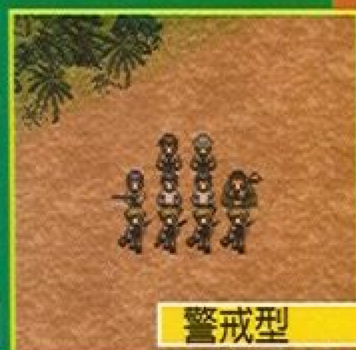

隊伍中每個人的能力各有不同。

四種不同的隊形編制


行軍標準型

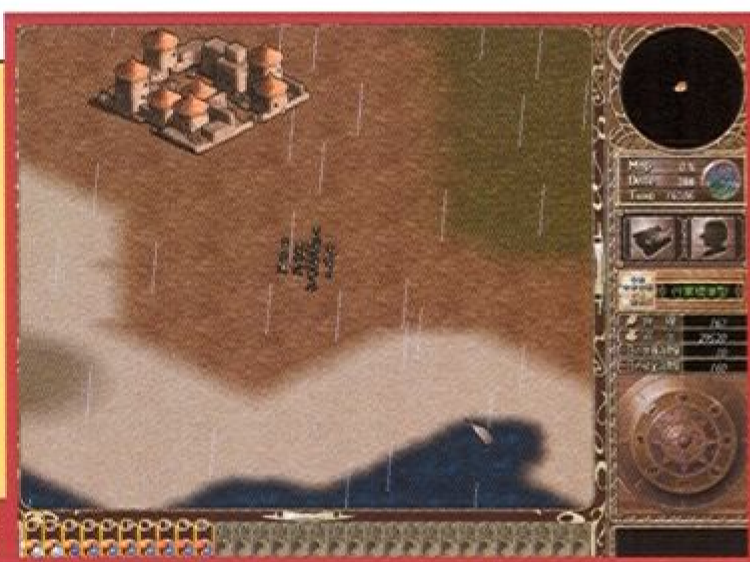

捕獲型


探索型


警戒型

地形及天氣影響行動

遊戲中當玩家進入一地區進行探險時，一開始時，地圖顯示器上是全黑的，你必須前往未知之處探索，地圖才會逐漸的明朗化。隨著你探險的腳步移動，你將會遇到如高山、河川、叢林及沙漠等各種特殊的地形效果。這些地形將會影響你前進的速度。此外遊戲中也會有各種不同的天氣變化，不同的天氣，也會為你的探險之路帶來影響的。


▶下雨了行動會變遲緩

成為 創造歷史的偉大探險家

隨著玩家完成這一段段精彩的的冒險後，你將會發現因為你的探險成果，後世的歷史也將隨著你的腳步而出現各種不同的變化。例如玩家在探險中所發現的遺跡、文明、人種、物質、物體、寶物、技術、文獻……等，都可能將會改變現有的歷史事蹟，並在遊戲中創造出一段一段專屬於你自己的歷史。舉例來說，如果玩家發現了一種新的能源，那麼後世所採用的主要能源，可能就不是石油，而是你發現的新能源了。因此在遊戲的每一個環節中，藉由每一個人不同的〝發現〞或是所採取的〝行動〞，遊戲最後將出現各種不同的結局，而每一次所選擇的路線，都將為玩家帶來一段專屬於玩家本身的歷史。想成為一個創造歷史的探險家，可千萬不要錯過這個遊戲哦！



發現河馬，大概不會影響歷史吧！

尋寶 尋寶 探檢道



探檢道～一個探險的故事，一個找尋遺蹟的團隊……這樣的組合會有什麼結果呢？你就像團隊裡的小隊長，找尋屬於自己的寶藏………

不如現在就來體驗尋寶的快感！只要在本期軟體世界雜誌中找到五個探檢道寶物之截角，並將你發現的頁數寫在本期的國民回函卡中，記得姓名、電話、地址要寫清楚，尼爾斯我就送你就送探檢道遊戲一套！

（限額30名．先到先贏，動作要快唷～）

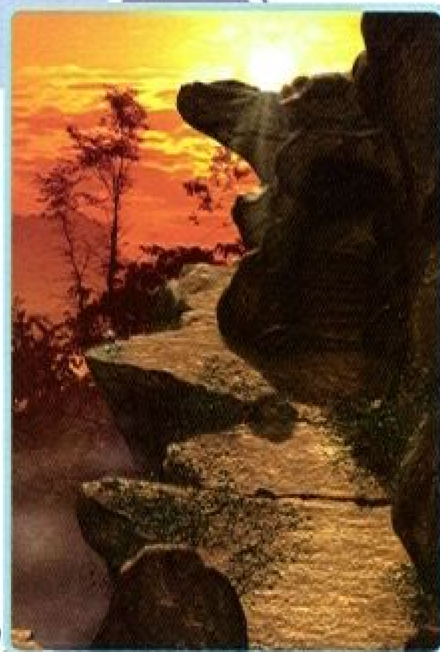
活動名稱： 尋寶！尋寶！探檢道～（紙上版）
活動時間： 即日起～４月３０號止
活動方法： 在雜誌中找出五個探檢道寶物截角並在回函卡中標明頁數，後註明清楚姓名、電話、地址，就送你探檢道遊戲一套！

尋 寶

天龍八部



研究製造所：智冠科技台北研發中心　販賣流通所：智冠科技
遊戲類型：角色扮演　科技需求：P-266、64MB



智冠科技台北研發中心(以下簡稱北研)繼《新蜀山劍俠傳》與《蜀山外傳－紫青劫》之後，繼續往武林RPG方向努力研發好作品，他們所製作的最新遊戲就是《天龍八部》。小說《天龍八部》曾經改編過許多遊戲、電影、電視劇及漫畫，這部遊戲將顛覆大家對《天龍八部》改編的刻板印象，北研到底在賣什麼膏藥呢？待我們一起來看看便知分曉。

預定推出日
2002
5月

充分展現出《天龍八部》劇情深度

「《天龍八部》是千百個掀天巨浪，而讀者就浮在汪洋大海的一葉扁舟上。一個巨浪打過來，可以令讀者沉下數十百丈，再一個巨浪掀起，又可以將讀者抬高數十百丈。在看《天龍八部》的時候，全然身不由主，隨著書中的人物、情節而起伏。金庸的作品，到了《天龍八部》，又是一個新的巔峰。」摘錄自《倪匡論金庸》中“談《天龍八部》”一文。由此可以見得《天龍八部》是一部內容極有深度的一本武俠小說，看過小說的人都知道，小說裡的男主角不只一位，事實上總共有3位－段譽、喬峰（蕭峰）及虛竹，這三位結拜兄弟的戲份完全不相上下，小說中都有很深入戲份去描寫他們，這樣使得習慣於單一主角的遊戲、電影及電視劇，在改編上有些困難性，所以大部分都是把它切成三部曲，或者把段譽提昇到第一主角，不過這樣做未免對其他兩位主角太不公平了，基於這種種考慮，所以北研在一開始設計《天龍八部》遊戲架構時，決定引進一位虛擬的主角，這點跟《金庸群俠傳》一樣，玩家將扮演一位初出江湖的角色－雷震（也可以隨玩家喜愛可自取姓名），因此遊戲劇情不再是如同小說一樣的線性劇情，而是會隨著雷震所見所聞不同，而會有不同的遭遇，甚至連最後的結局都會因為關鍵點的選擇不同而改變，這樣使得《天龍八部》遊戲性更加豐富。



生平不愛武
獨痴女仙影



心懷俠客夢
天任雙肩負

小蝦米闖蕩江湖

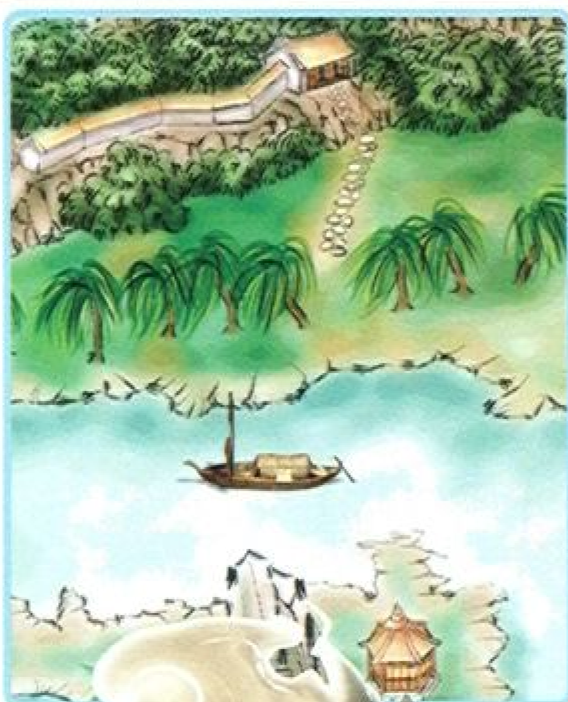
主角雷震乃大宋商賈雷員外之子，家中堪稱富庶。雷震生性好動，不願在家賦閒，也為逃避一大群來求親的人，某日便央求父親讓其出外見見世面，因此玩家就可以自由操控雷震遊走於《天龍八部》的世界中，和小說中三百多位的角色互動，像：四大惡人、天山童姥、李秋水、漁樵耕讀四護衛、木婉清及阿紫等等耳熟能詳的人物，遊戲中光支線劇情任務就多達二百多件，更甭說主線劇情的豐富度了，而且玩家將能與段譽、喬峰、虛竹成為拜把兄弟，但是面對喬峰，玩家可能有猶豫，到底玄苦大師、智光大師那些人究竟是不是他殺的，到底要除掉喬峰，還是相信他……在聚賢莊的英雄台，玩家將做何抉擇？喝不喝下那杯絕交酒？還有阿朱的生與死，玩家能不能阻止？





段譽父母鎮南王和王妃會不會死在慕容復的手中？雁門關一戰的結果是？成不成為少林俗家弟子？當不當丐幫的幫主？還是成為武林盟主呢？再再的問號，都是玩家可以扭轉，可以抉擇的。這些抉擇可能環環相扣，影響不同的結果；也可能會讓玩家的聲望大增或減少，而影響遊戲中角色對玩家的觀感……

阿朱的死玩家將有機會挽回







阿朱的死不只喬峰傷心無比，連我們這些讀者也看得肝腸寸斷，總會希望在那時可以阻止喬峰痛下殺手，讓阿朱不至於死得這樣淒慘，如今，北研的《天龍八部》將可以讓讀者實現這個願望，當玩家因緣際會地與喬峰結拜為兄弟後（如何結拜的？這裡賣個關子），就可以與喬峰一起面對在小鏡湖方竹林與四大惡人之一戰，最後甚至可以與喬峰一起赴青石橋之約，所以在玩家一起赴約的時候，就可以替因為仇恨而蒙蔽心頭的喬峰，查覺面前的段正淳有異狀，進而識破是阿朱易容的，如此一來，喬峰就不會失手打死阿朱了。如此改編小說結局的劇情安排，可以在《天龍八部》裡處處可見，所以《天龍八部》的讀者再也不會因為結局是個悲劇而搥胸頓足，因為玩家可以隨時更動這個結局，讓劇情可以更符合玩家所想要的。







雷震與小說中人物之間的互動

在遊戲中，玩家不僅能領略並一同參與天龍中的三位主角段譽、喬峰、虛竹的精彩遭遇，像大理無量玉壁段譽的奇遇、在曼陀山莊見了王語嫣就從此醉的段譽、無錫杏子林所披露的喬峰身世、少林大會蕭遠山和慕容博的出現、擂鼓山珍瓏棋會虛竹的巧緣、萬仙大會虛竹救了天山童姥等等，在在讓玩家大呼過癮：當然玩家也要解決玩家自己的問題，父親交待的事情、有關風胡子傳人所鑄的神州六器的下落、還有和淘兒、鍾靈、默娘三女之間的情愛，一個為了尋找失散的兄長，流浪江湖，一個是天真浪漫，一心一意陪玩家闖蕩、一個是為報父仇，追查兇手……到底玩家情繫於誰呢？





精緻美麗的3D開場動畫人物圖



淘兒

頑皮小淘氣
尋兄闖江湖

鍾靈

精巧古靈怪
純情天涯行

默娘

纖纖醫者心
仇海起漣漪

人物圖表情會隨著情緒而變化



層次分明的地圖系統

王語嫣

武學活秘笈

玉洞神仙女

《天龍八部》的地圖系統是採取3個層次的地圖系統，首先介紹的是最外層的“大地圖”，因為《天龍八部》小說所出現的場景幾乎涵蓋整個中國了，北到關外、南至江南都有，所以遊戲裡把《天龍八部》所有的場景切分成4張“大地圖”，有江北大地圖、江南大地圖、大理大地圖及關外大地圖等，當玩家剛剛進入這張大地圖時，畫面右下角會提醒玩家目前的所在位置，當玩家在“大地圖”上面行走時，將會以地雷觸發式的方法遇到敵人；而在“大地圖”上玩家會看到很多地點可以進去，有大城市（如：江南城、開封府……等）與小說裡面著名地點（如：燕子塢、靈鷲宮……等），進入之後就會切到“中地圖”，而中地圖中會出現許多黃色的小箭頭，代表玩家可以進去箭頭所指場景內，進入之後就到達《天龍八部》中遊戲場景，換句話說，《天龍八部》就是把遊戲場景利用水墨畫風的中地圖、大地圖所串聯出來的，另外不一定所有場景都是由中地圖進入的，也有直接從大地圖進入的場景。

慕容復

汲汲復國夢

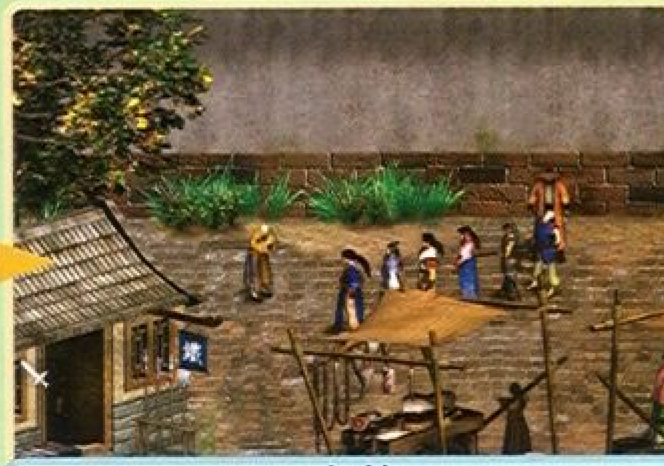
到頭皆是空



江南大地圖



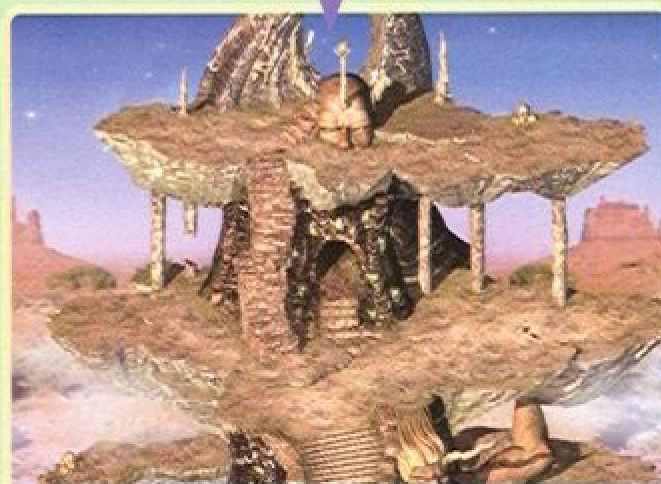
河南城中地圖



市集

直接進入

經中地圖進入



觀星池



港口



小屋

大富翁 6



▶研究製造所：大宇資訊軟星 ▶販賣流通所：大宇工坊
▶遊戲類型：益智/3D ▶科技需求：P-350 、64MB

預定推出日
2002年
3月



預計今年夏季，《大富翁》系列遊戲即將推出第6代了！這款家喻戶曉、老少咸宜的益智遊戲，經過製作公司不斷推陳出新，已經成為最受歡迎的大富翁遊戲。唉喲～小雷、小尼、蕾蕾先不要來搶啦～先讓我好好介紹這第6代的大富翁與以往的大富翁有何不同，這次聽說大宇工坊的研發人員承諾在其中添加更多突破以往的玩法，保證要讓玩家耳目一新，還有全新的體驗～呵…呵…安德烈斯王國又要有好幾天不能好好的安寧囉^^！呵呵

索特王：唉～是我不得安寧吧@_@～

自從5代引入了即時制模式的遊戲概念之後，大富翁玩家儼然分為兩派，一部分玩家接受並認可即時制模式，一部分玩家繼續擁護大富翁系列的傳統回合制模式。所以在這樣的前提下，大宇工坊為了同時滿足這兩個部分的玩家，《大富翁6》除了可以選擇傳統的單機回合制模式之外，也能選擇緊張刺激的即時制模式！同時也可以讓你與親朋好友在同一台電腦上進行多人單機遊戲哦！





大富翁6和大富翁5異同對照表

內容	RICH5	RICH6
圖形	2D	3D，周遭景物為動態：例如路邊風車、河流裏的水車等。
遊戲模式	即時制	即時制和回合制並存
遊戲地圖	20－30張	7張3D地圖，未來增加的地圖可以作為資料片推出
編輯器	提供編輯器	不能提供（3D引擎未成熟，無法提供非專業人士便捷的3D編輯器）
角色	6位新角色，6位舊角色	5位新角色，7位舊角色
聯機人數	最大12人連線	最大8人連線
卡片	25張卡片	將卡片、神明、道具三部分內容合併為42張卡片，包括五代中的移動牌也製作成為卡片。

日益成熟的即時制

即時制模式的玩法不但更加完善與加強，同時大宇工坊也認真聽取玩家建議，力求《大富翁6》的即時遊戲模式更具平衡性和公平性：而下面就來介紹一下小藍打探到的將在六代即時遊戲模式中出現的一些新特點：

1. 角色在遊戲中被對手撞了之後，不會再被撞倒而延遲到自己的行動，只是被衝撞的慣性撞前一步或改變方向，角色也不會因此被阻滯暈倒數秒，使遊戲過程更加流暢。
2. 增加了角色氣槽限制，當玩家連續前進，就會消耗氣力，用完氣力就無法前進，只能留在原地慢慢恢復，速度慢的玩家此時就不用急了，單純憑藉跑得快就容易贏的戰術作用有所降低。就好比龜兔賽跑，遊戲中強迫快跑兔子“睡覺”。
3. 處於休息狀態的角色，或者因住院、睡眠而休息的玩家，將不再限制其他遊戲指令的操作，此狀態下的玩家照樣可以在股市買賣股票、查詢對手、觀察地圖，說不定喜歡炒股票的玩家會因此巴不得住院、睡眠而安心的炒股票呢。
4. 對長期靜止不動的玩家也採取了相應的措施進行懲罰，減少不動型玩家就能保持不敗的情況出現。

其他的創新特色目前尚在保密和測試中，總之經過不斷的改進和完善之下，《大富翁6》的即時制將更加成熟，相信屆時更多的玩家會逐漸接受並喜歡上大富翁的即時制遊戲模式。

包羅萬象的卡片系統

在以前的大富翁系列中，神明、道具、卡片是各自獨立的系統，而這次在《大富翁6》中大膽地把大富翁遊戲中的神明、道具、卡片三大系統合併為一個新的卡片系統，共計 40 張卡片，其中我們耳熟能詳的大富翁神明們都將變成卡片喔。



在前幾代大富翁中，玩家要想神明附身，只有進入神仙出現的道路格子中，才能獲得神明附身，而《大富翁6》中玩家不必再等待神明附身了，每次經過卡片點，系統會自動派發給玩家一定數量的卡片，如果有幸得到財神卡，其功能和 4 代相同：隨機得到一筆錢，附加功能是進入對手地產免費。玩家可自由決定財神附身的時機，當走近對手高樓大廈的街區時再使用，就可一箭雙雕，輕鬆地享受免費旅遊的樂趣了。萬一抽到窮神卡呢？不要慌，不要急，因為窮神卡是可以選擇附身對象的，你可以向對手使用，窮神就會自動附身到對手身上，趕快向對戰中陷害你最多的對手使用吧，遊戲的互動樂趣將因此有相當的提高哦。

其次是道具也變成了卡片，比如飛彈、遙控骰子、路障等常用的道具，也都變成了飛彈卡、骰子卡、路障卡等等，聽上去感覺道具變成卡片，與原來的道具功能沒什麼不同，但玩法就大大不同了，因為玩家在遊戲中隨時都可以隨機得到各種卡片，要是一不小心得到幾張飛彈卡，就可享受免費轟炸對手房屋的樂趣了！

此外，《大富翁6》增加了不少新卡片，例如漲價卡、降價卡，可以對街區地價產生漲跌影響，產生類似股票紅卡黑卡的影響效果，在對手房屋較多的街區使用降價卡，可以有效打擊對手喔，在自己房屋較多的街區使用漲價卡，就可以在不升級房屋的情況下大幅增加房租，因此房屋租金會因為玩家彼此之間的互動而產生變化，不再是一成不變的了。再例如增加了神奇的複製卡和寶石卡，用複製卡可以複製手上的任意一張卡片，因為某些珍貴的卡片數量極其稀少，用複製卡就可以囤積居奇了。而寶石卡則具有加倍卡片威力的效果，例如惡魔卡是拆除整個街區所有房屋的一層，用寶石卡加倍後威力倍增，前面介紹的財神卡、漲價卡及降價卡也是都可以被加倍的喔。想像一下，假如對自己的摩天大樓使用加倍後的漲價卡，租金由數萬漲到數十萬，把該建築變成一個可怕的鬼門關，對手們踩進後不破產才怪呢。

股票市場風雲莫測

《大富翁6》的股票系統為了對應即時操作，做了相當大的改進，首先是買賣股票的方式進行了相當大的變動，只要不是休市，你就可以隨意地連續進行股票的買賣操作，完全取消了玩家對股市操縱的限制。配合黑卡與紅卡在很短的時間內狠賺一把的感覺可是很不錯的啊！值得一提的是，如果你佔有一家對手公司 51% 股份的話，你將是這家公司的董事長。而這家公司擁有的房屋是不對董事長收費的，其中有何玄機，請自行推敲啦！



遊戲中將會出現的可愛造型人物

全新的房屋系統

新一代大富翁在房屋建設系統上進行了很大的創新，使遊戲的策略成分大大提高，不再是玩家憑藉跑得快、運氣好就能贏的了。目前小藍從大宇得到的確切消息是：玩家可以在遊戲中建設商店、住宅、工廠三種建築，此外還有若干特殊建物，而且每種建築都有不同的特色：

1. 廠：適合初期建造和快速發展，初始租金是三種房屋中最高的，但發展後勁不足，小藍感覺此類房屋很類似《星海爭霸》中的蟲族，適合快攻，有效遏制和打擊對手的發展速度，以達到損人自肥的效果。
2. 住宅：租金適中，受外界影響較小，屬於比較穩健的投資，適合保守型和穩健型的玩家選擇建設。
3. 商店：初期房租最低，而且房租容易受到周圍地價的影響而漲跌，具有一定的高風險性，如果玩家把一座商店建設在一群工廠中間，將很難賺到錢。但如果商店發展到較高級別，並和衆多商店連成一片時，可以發展出房租達到天價的豪華商業中心，成為遊戲中最需要考驗策略和耐心的高風險產業。
4. 特殊建物：玩家可以使用改建卡，把上述三種房屋改建為酒店、銀行、垃圾場、俱樂部、科研中心等 9 種特殊的建物，而每種特殊建物都有不同的收費方式與功用，例如酒店可讓對手住宿、公園可以恢復氣力等等。

真實的地價互動

6代中採用一種真實的地價互動系統，即房屋的地產價格會隨周遭房屋建設的種類的變化而漲跌。當一片空地上沒有任何房屋時，初始的地價是最低的，隨房屋數量的增加，地價會越來越高，水漲船高，房租也因此上漲，但是對地價最具破壞作用的莫過於工廠了，當一個街區中出現一座工廠時，會造成地價暴跌，嚴重影響到商業和住宅的發展。

細心觀察就能發現新地價系統的妙處：隨著玩家在遊戲中選擇建設的房屋種類不同，將會影響到周圍地產價格的變化，進而影響到房租的變化。例如玩家改建一座大酒店，會急速提升周圍的地價及房租，而如果興建一個工廠、垃圾場等，則周圍地價會大幅滑落。玩家要想取勝，就務必努力營造自己的社區發展計劃，防止其他玩家的地價破壞行動。玩家的玩法和戰術也因此有更多選擇，比如進入對手商店較多的街區，那麼地價和房租一定很高，此時玩家如果也建設商店，就可以取得漁翁之利，共同繁榮；如果建設工廠，就會降低該區域的地價和房租，不但達到打擊對手的目的，而且工廠本身的房租並不會受到地價暴跌帶來的任何影響。因此遊戲的房屋建設系統比以往的大富翁系列具有更強的策略性和互動性。



可愛的小神仙各顯神通

還記得大富翁系列中的小神仙們嗎？小財神、小惡魔、小窮神等大家非常喜歡的小神仙，在《大富翁6》中將成為玩家們的新寵哦。這次的小神仙們個個身懷絕技，例如小財神的免費技、小惡魔的拆除技及小窮神的窮神技等等。

遊戲中玩家可以供奉一個到數個可愛的小神仙作為自己的保護神（寵物？召喚獸？），它們會隨玩家供奉（飼養？）的程度而持不同的反應，當玩家供奉足夠時，小神仙們就會發出威力驚人的特技，實現玩家想要達到的目的。小神仙會隨著陪伴玩家前進里程的長短而升級，成為陪伴玩家決勝戰場的好助手。



小土神

他能幫助你升級建築，而且升級能力隨級別的提升而增加。如果你有大片低級房屋的話，相信它會帶給你好運的。



小賭神

不僅賭技無人能敵，運氣也總是那麼好。你只要告訴他你想走多少步，他就會給你遙控骰子的魔力。



小惡魔

拆除對手房屋，級別越高拆屋能力越強。如果升到第四級，可以將任何一幢建築一拆到底！



雪精靈

她的冰凍魔法足以冰封附近的所有對手。



小財神

他能讓你財神附身，經過任何大廈都將免費。級別越高，技能持續時間越長。



小怪獸

也許是它兇狠的撕咬降低了小神仙們的MP吧，每次使用技能，所有對手的小神仙都減MP。"撕咬"能力隨級別提高而增強。



糊塗鬼

他總是那麼的糊塗，又總是不忘惡作劇。能讓對手進入夢遊狀態，不能收罰金，夢遊前進。讓對手糊塗成那樣，簡直是害人害到家了。



小窮神

技能是讓對手罰金加倍，可以加速對手的破產。



花仙子

有了她的保護，你就可以處於無敵狀態，橫行於地雷之上，炸彈扔在頭上也安然無恙。級別越高，技能持續時間越長。

3D的遊戲世界

《大富翁6》採用全3D的遊戲世界，玩家擁有更廣闊的視角和更真實的畫面效果，即可以在很近的距離觀察角色的一舉一動，也可以把視角拉高拉遠，類似很多經營模擬遊戲那樣，仔細觀察整張地圖的動態形勢，甚至觀察到每位對手的行動，這個特點特別對即時對戰模式中非常有效，對家的行動不再是一無所知了，能夠清楚看到對手的一舉一動，包括他（她）踩進自己精心營造的摩天大樓哦。


你所熟悉和未曾見面的角色陸續登場


全新的3D造景，讓你耳目一新

這…這…這是石器時代中的騎寵嗎？^^!!



新舊角色同時登場

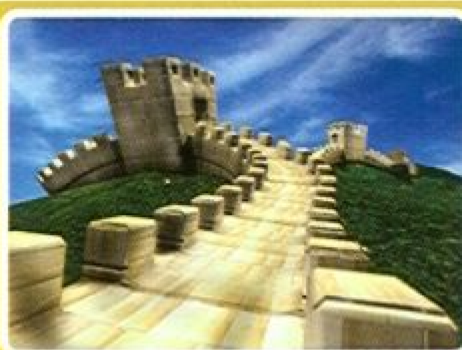
《大富翁6》保留了7位前代大富翁最經典和受歡迎的角色：阿土伯、錢夫人、孫小美、嗚咪、金貝貝、沙隆巴斯、宮本寶藏，同時新增了5位全新的角色：舞美拉、小恐龍、奇奇、DDR、小天使。相信玩家既可在新角色中找到新鮮感，同時也能從經典角色中找到親和感，喜新更念舊，歡聚在一堂。

網上遊戲讓您更快樂

網路飛速發展的今天，網路遊戲如雨後春筍一般的出現，玩家已不滿足於只在單機遊戲中孤軍奮戰，玩大富翁也不例外，習慣了和電腦對戰之後，去體會一下人類的高AI，也是不錯的選擇。繼5代在連線方面有了大突破之後，玩家可以繼續在《大富翁6》透過網路來一決勝負。除了支援8人區域網路的遊戲和INTERNET網路對戰遊戲外，全球的大富翁玩家還可以透過網路在大宇的伺服器上一展身手，體驗爭霸大富翁的樂趣。

六大主題世界

6代借鑒了《大富翁4》環遊世界的概念，設計有6大主題關卡，分別是古代中國、古代埃及、美國西部、法國巴黎、日本及未來人工島。



古代中國

有山、有水、有橋，有船：有天上飛舞的龍、有江南美麗如畫的風景、有風情天津“狗不理”：有長城、有高塔、大佛、涼亭、長廊……而且各大街街面寬敞，玩家在這個地圖一定樂此不疲。



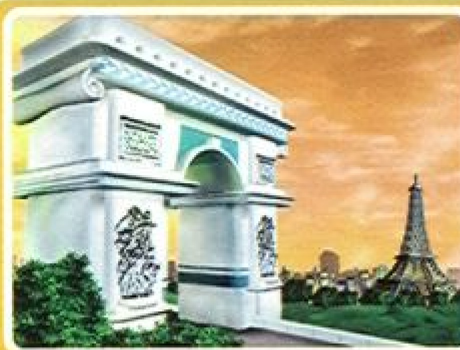
古代埃及

展現古老埃及風情，在尼羅河流經的土地，金字塔和獅身人面像自然不可少，茫茫沙漠中有著神秘的韻味，何處是法老墓呢？到底奧妙何在呢？親自來這片土地探險吧！



美國西部

美國的西部總是充滿故事和傳奇，金燦燦的土地上除了乳牛場外，我們看到的還有忙碌的起重機，飛奔的火車和大型的工廠，呵，原來這是西部大開發啊。幾位大富翁在這裏決戰應該別有一番滋味罷？



法國巴黎

發達的城市面貌也給人一種親切的感覺，行走於3D的立橋之上進行遊戲的感覺會不會是一種心跳呢？神聖的凱旋門、充滿傳說的教堂、古老的艾菲爾鐵塔、海灘愜意的風情、穿梭飛馳的汽車，這一切足以令你沈醉！



未來人工島

這裏是未來生活的景象，天空中飄著飛艇，飛機在空中盤旋，快艇在海面飛速前進……啊啊，這裏土地很擁擠，建不了大廈——玩家在這裏進行決戰就準備吃點苦頭吧！



現代日本

前幾代中廣受玩家好評的日本地圖再次登場，美麗的富士山，遍地的櫻花樹，繁華的商業城市，大富翁玩家們再次在這裏一決勝負。

新絶代雙驕3



- 研究製造所：宇峻工坊
- 販賣流通所：未定
- 遊戲類型：角色扮演
- 科技需求：未定

預定推出日 2002年 7月

小尼：睽違了二年之久，在諸多玩家的引頸期盼下，宇峻工坊即將推出《新絶代雙驕》的系列續作《新絶代雙驕3》，相信許多玩家必定感到好奇，『新絶代雙驕2』已將原著小說作出完整的詮釋，接下來的續作又將以什麼面貌呈現呢？讓我們一起來揭開《新絶代雙驕3》的神祕面紗。

小藍：呵呵…安德烈斯王國也有一對新絶代雙『驕』哦！不過是援交的交！^^

小尼：噓～！還好沙雷納和蕾蕾不在這裡，要不然小心你會被打得變芭『蕉』哦！

小藍：但我沒有說是她們兩個……是你自己說的^^!!

小尼：*&$#@%^&……



延續新絶代雙驕結局，自創嶄新劇本

江小魚與江無缺這對命運乖舛的兄弟，識破了邀月、憐星深亙的毒計後，終於手足相認；彼此也有了幸福的婚姻與家庭，安和的退隱於山林溪澗之間，怎奈命運總嫉妒著幸福的人們，炙烈的仇火正無情的向他們灼燒，看不見的力量，逼使著這對兄弟的後人，重覆著上一代所犯下的錯誤……

該怎麼解開這段糾結複雜的死結呢？小魚兒與江無缺究竟與誰成家呢？大俠燕南天、移花宮主又將怎麼登場？慕蓉九與黑蜘蛛的另類戀情發展得如何？一連串數不盡的問題，都將在本作中作出合理的交代！哦～對了！小尼！我的封口費找我的秘書，他會把金額和明細算給你的！如果你不想變芭『蕉』的話，記得繳一繳哦^^！



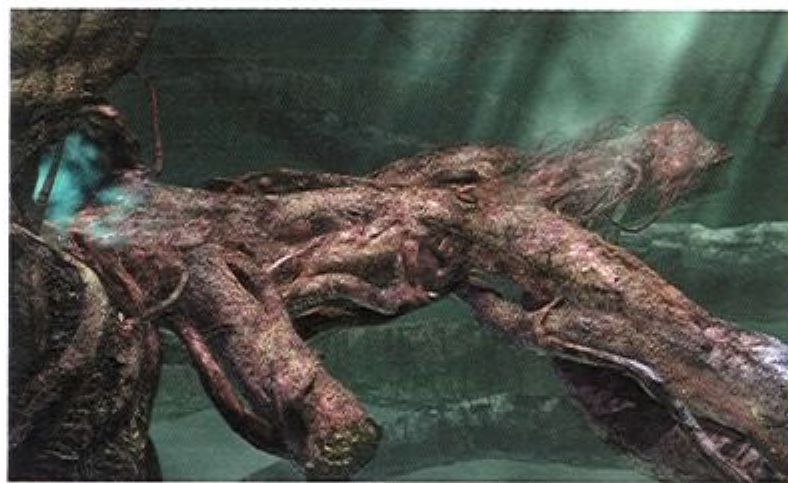
崑崙山--終年飄雪，看來極富詩意。



惡人谷--崑崙山底，昔日十大惡人的居住地。

創意大革新，多起始線，前作結局存檔傳遞的可能

相信許多的玩家對《新絶代雙驕2》多重感情結局，一定覺得印象深刻吧，在國產RPG遊戲中作出多線多結局的最好典範，相蔚成蔭；在本作中，小魚兒與江無缺將與他們的兒子完成主角交替的銜接動作，而誰才是他們二個小朋友的媽媽？這都要靠玩家的喜好來決定喲！



赤血巨木--上古的奇木，表皮如血液般竭紅，堅硬如鋼。

藉由不同的配偶，在遊戲中將有不同的人際觀，就連事件的處理方法也將隨之不同，例如：小魚兒與張菁結婚了，當他再度遇上了外柔內剛的鐵心蘭，將會造成什麼局面？又江無缺若和荷露成家，又會對其人際關係帶來什麼影響？遊戲每玩一次，將會有不同驚喜的樂趣。

若您還保有《新絶代雙驕2》的結局存檔，就可以經由資料的傳送，而使小魚兒與江無缺完成理想中的配對，甚至還有意想不到的驚奇喲！請密切期待本刊的後期報導哦！^^



仇皇殿—武林興起的神祕組織，威嚴的氣氛中透出強烈的邪氣與殺意……



戰鬥系統再提升

經過了《新絶代雙驕》1、2，《楚留香新傳》的製作經驗累積，在戰鬥系統的表現上將有相當明顯的成長與進步，大膽的將原本橫向戰鬥的視角，改成斜向45°，在招式動作的發揮上，反而變得更加具有魄力，將原本已表現不凡的聲光效果更加昇華提升。

《新絶代雙驕3》的戰鬥系統，在便利的前提之下，更講求戰略的樂趣了，多達九位特性全然不同的戰鬥夥伴，當面對不同的環境與敵人時，要如何妥善的作出適當的安排戰鬥位置，就要請聰明的玩家動一動腦筋了。



▲舞月劍法--江無缺之劍招～舞月劍法，綿密的劍網如圓月般的包圍敵人，再一口氣以毀天滅地的氣勢將敵人切碎。

▶星雲劍法--江無缺之劍招～星雲劍法，快速的劍法有如行雲流水中飄出流星雨群，瞬間擊破敵人的防護線。

衆多的配角，人人都有各自的特色，魅力滿點

本作中將有十多位的隊員，可供玩家充份的利用，而所有的隊員可不是沾沾醬油就落跑了喲！主要的隊員將緊緊的巴著玩家的大腿不放，對每一個夥伴的培養，將對遊戲的攻略產生重大的影響，所以玩家對每一角色的特性及能力都要充份的發揮才行。



武揚鏢局--安慶城中極富盛名的鏢局。



延維塔--神秘的塔樓，據傳古代工匠以八卦奇門之術所建立。

四大角色

江瑕：江小魚的兒子，在此作中將躍身為第一男主角。承襲了父親的滑溜靈活，憑著他天生的犀利口才，將那些看不順眼的人拐得忘了爹娘，有時還能撈到不少的好處呢。

江小魚：從小接受惡人谷中惡人們的薰陶，習得一身偷拐搶騙的本事。

江雲：江無缺的兒子，和江瑕並列為男主角。習得一身精湛的劍術，在遭逢斷層或谷地時，還能凌空御劍而過，到達別人所到不了的地方，獲得祕寶……等，運用及培養角色的技能，解決謎團及機關祕寶，相信一定能讓玩家獲得許多不同的樂趣。

江無缺：原名花無缺，於兄弟相認後，易姓為江無缺。

新絶代雙驕叁

聖女之歌

▶ 研究製造所：風雷時代　▶ 販賣流通所：第三波資訊
▶ 遊戲類型：角色扮演　▶ 科技需求：未定



預定推出日 2002年5月

春天到了，春雷動，萬物茲長，到處生意盎然，蝴蝶飛舞、蚊蚋叢生..........奇怪了，我到底在說些什麼啊！大概是這個天氣太舒服了，害我胡言亂語起來。對了，上次帶大家看過了一次聖女之歌後，就一直沒有風雷工坊的消息了，剛剛沙雷納探聽到最新的情報，聖女中的魔法系統做好了，現在就帶大家一起來看一下吧！



原創西方幻想式RPG呈現全新視界

玩膩武林爭霸，江湖恩怨的戲碼了嗎?看多了飛簷走壁、刀光劍影，玩家們難道不想體驗一些與眾不同的遊戲？春季正是大自然生命週期的轉折，從冬天的蕭瑟到夏天的繁盛，而春天的新意如今正好由這款完全由國人原創並自行研發的西方幻想式RPG-聖女之歌來相映。聖女之歌是風雷時代自組公司以來首度推出的RPG力作，兩年多的大量人力與時間投入之後，將繼甫得工業局年度突破獎的小力失蹤事件再為大家呈現他們的原創實力。新的一年，就讓沙雷納來為大家訴說她的風貌吧！

故事　從汪洋裡的人們而起...

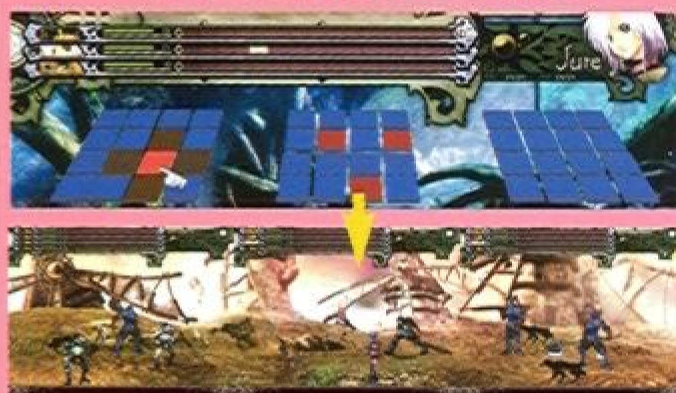


格局宏偉的城堡就像是末日洪荒後的人類文明

“神最後的眷顧是否早已隨方舟而去...”聖女之歌裡的主人翁們是一群末日洪荒中的倖存者，在僅存的陸地上，他們一方面重新建立起家園，一方面向著蘊藏無限生機的海洋索求更多的未來，可是惡劣的環境、橫行的猛獸，再加上日益黑暗的人性，讓人們的心性善根忽明忽滅，就像神所遺留的一線生機...尤其當末日的傳說再度像風一樣散開，整個時代都如海中孤舟般地晃盪起來，這樣的世界觀，讓聖女之歌一開始便將玩家帶入一個與現實生活大異其趣的世界，而女主角艾妲，一個來自亞芙村的女孩，在這個故事背景中，由於命運之手的撥弄，首先墜入了海底。

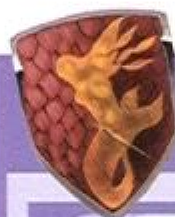
她在一場船難中墜海，卻來到了一個與天堂地獄大不相同的世界-人魚王國，成為的該國王子的救贖者-人魚新娘，當她奮力地與命運相抗，卻沒有發現，整個世界也跟著走向不同的命運...當然，玩家們的遊戲體驗自此也進入了一個新的視界，因為在海底，玩家將可以享受到過去在陸地上看不到的景觀與奇幻的海底文化，只不過淪為俘虜還慘遭變身，玩家們可要自求多福囉～

戰鬥場景敵我位置對照表





當艾妲醒來，周遭卻是出奇安靜的海底世界



變中有變　千遍不厭　魔法系統上手速成提要

魔法組合系統 趣味與智慧的絕佳調配

不同於一般遊戲取到即用的現成魔法，聖女之歌的魔法系統變中有變，要請大家動動腦、動動手，自己調配。這個以魔法石的組合為中心結構的魔法體系，是以北歐的神諭古文石（Rune stone）作為要素，玩家想要使用魔法，必須在遊戲過程中多方留意、蒐集魔法石並根據所得到的線索去做聯想、組合的動作，只要手中的古文石組合正確，（即使排列順序不同）便可組成魔法。

知己知彼　一舉克敵

在遊戲中，玩家將可有25種早期Rune（魯納）文字的原型做為魔法組合的元件，這些魔法依其屬性，各自歸屬於地、水、風、火、光、闇六種魔法體系，玩家在對敵人及怪獸使用魔法時，若能依對方屬性正確選用屬性相剋的魔法，將可對敵人產生最巨大的影響力，相同的，玩家對於我方隊友的屬性與角色若能清楚掌握，進而在面對敵人時，依據對方的屬性，調整我方應戰的位置，以屬性足以克制對方屬性的我方隊友打前鋒，便可達到相互掩護的效果，讓戰鬥威力達到最大、而受傷可能性降到最低。



地暴擊

屬性為水的艾妲最怕火了，面對這種屬性的敵人，就要請出抗火性最強的忽倫與之相抗衡！



平日剛毅木訥的忽倫擎起大劍、魄力一揮…



勁烈的正義氣魄震碎了方圓地表，火系地暴擊完成了忽倫英雄救美的任務！

蒐集越多　魔力越強

由於等級越高的魔法需要的魔法石也越多，所以隨著手上魔法石的增加，玩家可調配的魔法種類也將越多，幸運的話，甚至可以一舉組成最高等級的魔法喔！所以，玩家千萬不要錯過在魔法道具店購買，或從遊戲的場景中取得魔法石的機會，有時在一些特別設計的突發事件中，魔法石也將經由贈送的方式意外獲得。



借問魔石何處尋，要蒐集更多的魔法石來組成獨家魔法可得不恥下問喔！

魔法實習　牛刀小試

治療術（充滿人道精神的能量）

=⋈（自我、人道、謙虛）+？（能量）

介紹了魔法系統的，接下來就讓探子舉個例子來幫各位做做練習，好讓大家真槍實彈上場時能更快地端出屬於自己的魔法，給敵人一點顏色瞧瞧：

可治療隊友傷勢的治療術，傳聞是來自於一股充滿人道精神的能量，而手中已有⋈這顆代表著自我、人道、謙虛的符石…那麼，是不是只要再加上具有光明、生命力、太陽、能量含意的符石就可以組成“充滿人道精神的能量”的治療術了呢？根據各個魔法石的含意找到了頭緒，接下來的ᛊ，就是多留意身邊得到魔法石ᛊ的機會囉！







治療術

戰鬥過程中受傷難免，這樣的法術茱兒到底是用什麼樣的魔法石來組成呢？

運籌帷幄搶得先機　戰鬥系統克敵精要解析

聖女之歌的戰鬥系統以半即時制的方式進行，戰鬥的過程與結果則受到了戰略位置、招式影響範圍、招式屬性的交叉影響，因此相較於一般RPG遊戲，玩家在戰鬥的設定上將感受到更多戰略上運籌帷幄的樂趣與挑戰性。

最多四人結伴行　同力合擊可斷金

聖女之歌的戰鬥系統具有合擊制的設計，我方隊伍最多可有四人：艾妲、忽倫、茱兒、貝丁同時披上戰袍，共赴戰場，玩家可針對每個隊友做出連續的攻擊設定，並在完成設定後讓四人一同發動攻擊，至於玩家呢，就泡杯咖啡，好好欣賞一下自己精心策劃的戰鬥吧！

聯合出擊



忽倫展現紳士風度，一馬當先向敵人展開攻勢



艾妲不讓鬚眉，隨後跟進



雙首刃魄力一揮，可不要因為艾妲是"苗條美眉"就狗眼看人低！！



遭到圍毆的敵人因受傷而開始行動遲緩

針對敵我方位　發揮極致戰力

在聖女之歌戰鬥系統的設定中，每個招式都有其特定的攻擊範圍，有的招式威力範圍為十字形，有的是四面八方的矩形，有的則是以特定的距離為直徑，摧毀方圓內的所有敵人。因此，倘若能針對敵人的位置，選擇適當的招式，將可同時攻擊到所有位於攻擊範圍內的敵人，在戰力的極致發揮之下，畢其功於一役。不過水可載舟、亦可覆舟，與敵人短兵相接的時候，若忽略了敵人所使用的招式的殺傷範圍而沒有即時調整應戰隊形，也將會因為這樣的設計而被狠狠修理，所以應變能力與洞察力都是想要縱橫戰場的玩家所應具備的，這也正是聖女之歌戰鬥系統最富挑戰性的地方！

艾妲暴亂擊



眼看敵人四面八方地圍攻過來，別以為本姑娘四面楚歌就會手軟！



看我使出威震四方的刀法！不管是前後左右...



來兩個殺一對...



來兩對殺二雙！！



送你們一併歸西，看你們還敢不敢動本姑娘的歹念？！

善用怒氣值　激發必殺技

怒氣值在戰鬥系統中可不只是個顯示憤怒的數值而已喔！當怒氣值達到一定程度時，火冒三丈的主角將會拜腎上腺狂暴分泌之賜，有能力祭出平時所不會使用的必殺技，所以想要使出必殺技的玩家，可以將攻擊目標設定為自己，讓自己打自己，激怒自己而升高怒氣值，再將激發出來的能量，爆發在真正要攻擊的目標身上，不得已的時候，這招苦肉計，還真是挺好用的喔！



忍倫："不要！！"一個性剛直的艾妲為了祭出必殺技，竟然自己打自己！

掌握加乘效果 長我方志氣 滅他人威風

乘勝追擊，在聖女之歌的戰場可是一項不可忽略的戰術，因為這項戰術將啓動戰鬥系統中加乘效果的設計。所謂的加成效果是讓受到攻擊的人變得脆弱，而在變得脆弱的同時若沒有受到隊友的掩護或輔助治療，接下來受到攻擊時，耗損的生命值（HP）將不會再是同樣的數值，而是隨著受擊次數的增加而加倍攀升，另一方面，我方的HP值卻會相對地向上累積。換句話說，倘若針對特定的敵人加以連續攻擊，產生的加乘效應將大幅加速敵人的死亡，讓勝利更早來臨！





在加成效果的戰鬥設計下，兇狠的敵人一波又一波地攻勢，生命值加倍流失的忍倫已命在旦夕...

魔王介紹



肆羅　風流神祕的東方來客

總是似笑非笑、不發一語，超人的符鬼方術和財力，連海賊與亞薩城軍閥也敬他三分。神祕的來歷與目的無人知曉，只知來自遙遠的東方，凡出現之處必有紅粉佳人相左。遇見艾妲後，顯露出異常的興趣，隨時計算著擄獲她的好機會...

密妮亞 不讓鬚眉女海盜

驍勇善戰，海賊島上最令男人欽佩的女海盜。她豪爽英勇的領袖氣質，贏得了海賊王武裝軍隊每一個士兵的忠心服從！雖然衆人對她讚賞有加，但在剛強外表下的溫柔體貼，羞澀的女兒心卻陷在愛情的泥沼中進退不得......總是默默付出的她，是否能在艾妲的啓示下，戰勝自我、勇於追求愛情呢？



鎮殿獸費瑟迦羅

拉飛多司神殿的守護獸，虎頭牛角獅身鷹翼鯨尾，象徵神的奇妙造化的一統。為人魚領地阻絕一切的入侵，守護著神殿中的寶物，不受邪惡的侵襲。

魁恩西 無情無義的拜金人口販



在聖女的世界裡，若是有人失蹤，亞薩城的奴隸市場場主魁恩西就是第一個嫌疑犯-為了錢，他多元化的生財之道全是無法無天的殘忍勾當，人間的生死離散都不在他眼裡，除非有一天，輪到他自己...

三國演義 Online

▶ 研究製造所：中華網龍　▶ 販賣流通所：智冠科技
▶ 遊戲類型：線上角色扮演　▶ 科技需求：未定



老編我騎著心愛的白馬，掄著家傳的寶槍，衝向那層層疊疊的千軍萬馬之中，槍櫻舞起衆皆披靡，亂軍之中殺出了一條血路來，而等待援救的玄德正在前方苦戰中，玄德別怕！老編我就來了！敵軍一時陣腳大亂，連曹孟德也隨之動容，問曰：「來將何人？」，對曰：「我乃軟體世界－老編是也！」怎樣？只比「常山－趙子龍」的名號遜一點吧！？嗯，有了這個三國演義 Online，老編在三國時代揚名立業的夢想不遠了！

預定推出日 2002 7月

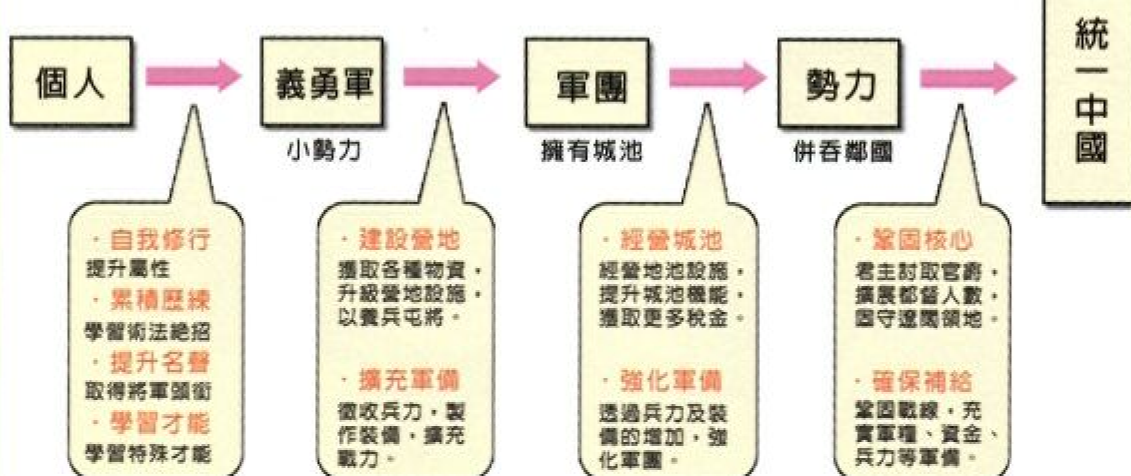


熱愛三國遊戲的玩家請注意，繼「網路三國」後，中華網龍預定於暑假推出的線上RPG－「三國演義Online」，將以全新的面貌重現三國的遊戲世界，玩家除了可以一償在三國時代成名的宿願外，遊戲中錯綜複雜的故事章節、爭權鬥智的計策謀略、千軍萬馬的歷史戰役，及英雄美人的淒美愛情，讓你與其他的玩家們一起體驗時代巨大感，並實現反正歷史、分合天下的志願，透過Online的特性，你只要安居草廬中，便能談笑用兵，進而影響天下大勢。



強調團隊互助的遊戲精神

進入「三國演義Online」的世界中，雖然一開始你只是單一的個體，但在不斷修行與歷鍊後，有了名聲與過人的才幹，你將可以將軍的名號召集其他玩家組成義勇軍，開始爭霸天下的志業。在擁有城池後，除了必須用心經營軍團與內政外，還需注意人才的招募，務必使文官武將的都能達到知人善任的境界，當然，只要你魅力夠、口才棒的話，有萬夫莫敵的關雲長結義相助，或三顧茅盧請出諸葛孔明為你爭衡天下，都是有可能發生的。強調團隊互助精神是「三國演義Online」主要的設計宗旨，小從個人與個人間的互助，大至國家與國家之間的同盟關係，甚至是戰場上調兵遣將的兵法運用，都考驗著你的智慧，而三國演義的結局可能因為你而重新改寫歷史，精采的遊戲架構絕對讓你大呼過癮！



三國演義 Online 的概略架構與流程。

多重支線的劇情設定

進入遊戲中，玩家共有六種職業可供選擇，分別是「義士」、「仕女」、「辯士」、「巫女」、「道士」，及「美女」。玩家除了依照自己的志向選擇六種職業之一外，比較特別的是，在人物初始設定時，遊戲會詢問你十三道心理測驗題目，藉以依照你的答案來分析你的個人特質，並進一步決定你的策略理念，而不同的理念會產生不同的身世，進而衍生出不同的背景故事。而角色的身世背景，將影響未來你在遊戲中與其他武將的互動，並產生不同的支線故事與效果。另外，就算是相同的歷史事件任務，也會因為個人的決定產生不一樣的結果。有如現實生活一般，雖然每個人無法決定自己的身世與背景，但未來的人生際遇會如何？你將成為衆人崇敬的英雄，還是威壓四方的梟雄，可能在一念之差之間，便會有差之千里的變化哦！



中華武館內部景觀。

遊戲中的私塾 -- 寒風小館。

考據完整的歷史戰役與城池

在歷史戰役的設定上，考據了三國演義中多場著名的戰役，你將有機會親身體驗名戰役的激烈場面。無論是壯闊的討伐黃巾賊之戰，或是慘烈的火燒洛陽城，還是盡顯大丈夫氣魄的長板坡之役、甚至是勇冠三軍單挑對決的虎牢關之役，這些天搖地動的歷史場面，在「三國演義 Online」中，你將能一一體驗，並在戰場中感受三國名將的威武與義氣，與其他玩家發展出同仇敵愾的袍澤情誼，一補你未能出生在三國的年代的遺憾。而在遊戲所營造出來的三國世界中，你將遊歷南方物資豐饒的水鄉澤國、礦產豐富的險峻北地，及牛強馬壯的西方草原。而在州與州之間，因為地形位置的影響，每個城池都有不同的人文地理與風俗民情，進而衍生出住民的各種生活形態，讓身處於「三國演義online」世界中的你，能因為身世背景的不同而體驗多樣環境下的不同成長方式。


襄陽城城門一景。

所謂「天有不測風雲，人有旦夕禍福」，在「三國演義 Online」中，依據城池的地理位置及四季週期變化，會不定期發生各種天然災害。當發生重大天災時，如果因為平時疏於防災工作，而導致產生嚴重災害時，如何領導子民們作好重建工作來將災害減至最低的程度，也將考驗著玩家的智慧。反之，若相鄰的敵對勢力剛好發生了天災，趁敵方正忙於修復城市防禦減弱時，發動大規模的攻擊，災害便成為了建立功勳的大好良機。




精彩的即時戰鬥場面。

獨特的NPC主動觸發劇情系統


許昌城內的騎兵隊伍。

所謂的NPC主動觸發劇情系統，就是遊戲中的NPC不再是單調的等待被玩家觸動而做出反應，然後重覆著無趣的對話，他們將會主動請求你的幫助，甚至毛遂自薦，非常熱心的希望能為玩家解決難解的疑難雜症，此一系統不但使整個遊戲世界增添豐富的色彩．也提供了更人性化的世界觀。另外，遊戲中還有NPC專用的發話頻道，隨時隨地的提供你遊戲世界中的情報。


洛陽城內的熱鬧景象。

新穎的座騎飼養系統

喜愛三國的你，曾經夢想過騎著寶馬，奔馳於千軍萬馬之間，快意縱橫如入無人之境吧？所以，座騎是一定要的啦！而「三國演義Online」將讓你達成此一夢想！有別於一般線上遊戲的設定，寵物多半只是戰鬥時協助你打怪而已，在「三國演義Online」中，你將可以騎乘辛苦培育的寵物唷！遊戲初期會提供六種不同特質的小馬匹供你選擇，當馬兒養育成年之後，不但可以成為你日常代步的好工具，更是馳騁沙場的好幫手哦！



如果想養出日馳萬里的赤兔馬，或是飛天遁地的爪黃飛電，那你就得從小開始好好的照料騎寵囉！

「三國演義 Online」是中華網龍繼「金庸群俠傳online」掀起國產線上遊戲高峰之後，今年度傾全力製作的大作。製作小組耗費年餘的精心策劃，開發出全新的遊戲畫面、畫風精緻的人物造型、流暢的遊戲情節、動聽的遊戲配樂，及友善的介面操作，希望能做到每一個小細節都能體貼玩家，讓玩家在暢玩遊戲的同時也有深入三國世界的非凡感受。每個玩家都希望有機會逐鹿天下，實現獨霸一方的江山夢，而如何發揮你個人特質與能力，來進行這讓三國天下歸一的角力賽？到底最後誰能在群雄割據的亂局中勝出一統天下，就端看聰明的玩家們如何來經營自己的江山了！你自認有劉備的仁德、曹操的謀略、孫權的威望嗎？請密切注意中華網龍年度大作－「三國演義 Online」。

Lineage II:The Chaotic Chronicle

天堂2～混沌紀元



▶ 研究製造所：NC SOFT　▶ 販賣流通所：未明
▶ 遊戲類型：線上 RPG　▶ 科技需求：PIII-800、256MB、GeForce2

預定推出日
未定

最近線上遊戲市場熱的很，工坊之間的競爭也到了草木皆兵的境界，不知那裡跑來的，忽然冒出一個Banania的X董替遊戲代言，頗有嘲諷暗批的意味。廣告更是明著來－「擊敗天堂的網路遊戲即將誕生！！」。其實，阿雷斯我開旅店，四路八方的人馬見的最多，也聊得最多，知名度也夠，怎不找我代言就好？既然不找我代言，勇者的義務就是說真話－「擊敗天堂的遊戲即將誕生，那就是天堂２」，怎樣，夠真夠酷吧！



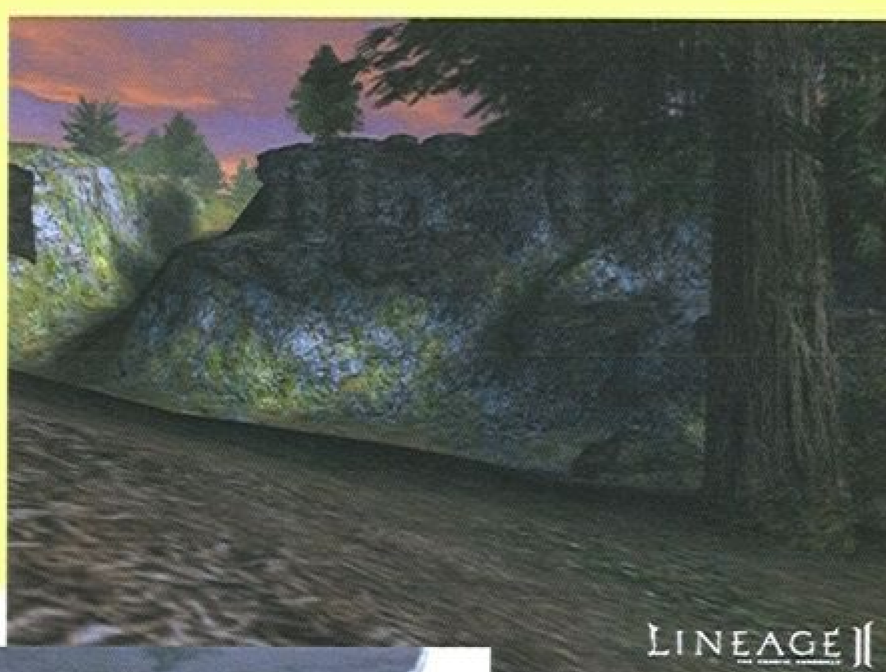


驚異！超華麗的3D遊戲世界！！



相信畫面的華麗與真實度，大家看了圖片以後，就不用我阿雷斯多嘴加以形容了。天堂２將原本一代的2D畫面進化為完全即時3D，這也是理應如此的事，也不用我阿雷斯多說，原本想說這一段放放圖片就好，不過老編站在我背後要K人了，只好多寫一些><

天堂２的3D引擎其實是源自著名的3D遊戲UNREAL。而UNREAL這個3D引擎，在地圖的處理上，是將整個大地圖分為好幾個區塊，依據玩家所在的位置，顯示對應的區塊，但以天堂２這樣的龐大的Online Game來說，由於必需同時有上千人在同一個世界中活動，所以以區塊為單位的地圖處理方式已無法滿足遊戲的需求，因此NC SOFT又將此引擎徹底改造，讓它能一次處理整張世界地圖，所以，當你在世界的這一邊打怪時，也許你的好友正同時在世界的另一頭練狗哩！而你們兩個人的距離，也許遠到走幾個小時都碰不了面哦！



天堂２的3D引擎的厲害之處，不僅畫面漂亮且可以一次處理龐大的地圖資料而已，最酷的是，你還可以騎著飛龍遨翔於天空，從天上俯視地上的景物，遇到怪還可以從天上放火球打下來哦！另外，當身上裝備不同的防具或武器，造型也會隨著3D的貼圖改變，嗯，騎寵加上酷帥造型隨身變，嗯，等上線了我阿雷斯一定第一個報到。

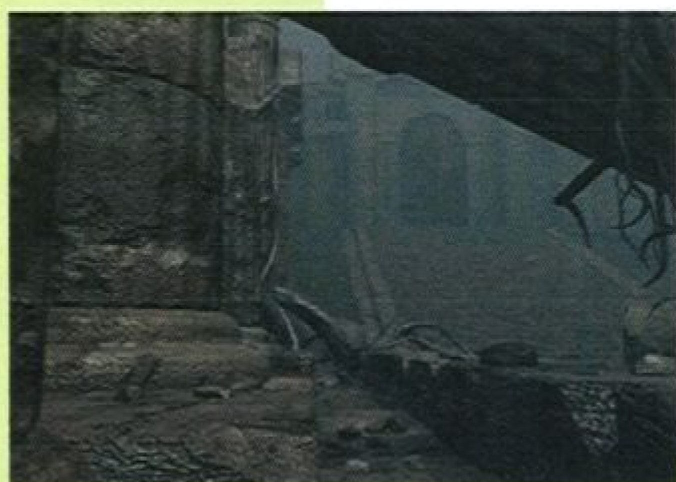
當然，要撐起這麼強大的功能，得有要不錯的配備才行，最低的硬體需求就得PIII-800、256MB，及GeForce2，寫到這裡，發現阿雷斯我的電腦馬上得報廢><，不過，因為遊戲預定在2003年才上線，也許到那個時候，阿雷斯我也存夠錢換上好一點的配備了吧！





劇情背景 與種族設定

話說在遠古的時代，宇宙被包含在一個混沌的球體之中，這球體忽大忽小、既光明又黑暗，若有似無隱含著無限的神秘力量。經過了一百萬年，球體內慢慢地產生了兩股力量，這兩股力量漸漸發展出自我意識，最後終於分裂成光明與黑暗的相對能量，光明最後化為女性形像，名為Einhasad；黑暗則化為男性，名為Gran Kain。於是，這兩位神祇合彼此之力衝破了球體，部份破碎的球體形成了地球，另一部份則形成了天空，世界應此而粗略成形。



而球體中原有一名叫Ether的神靈，也隨著球體的破碎而分裂了，祂化身出許多有生命的動物與植物，所謂的「創世生物」便是由此神靈所形成，而巨人族便是其中最優秀種族，巨人族擁有極高的智慧與強壯的體格，他們忠心的擁戴Einhasad 與Gran Kain這兩位神祇，Einhasad 與Gran Kain也很高興的讓巨人族成為所有生物的主宰。接著，Einhasad 與Gran Kain結合生出了許多神之子，為首的五位擁有掌管的地球的力量－長女Sillen，控制著水之力：長男Paagrio，控制火之力：次女Maphr，控制著大地之力：次男Sayha，控制風之力，當四位兄姐忙著負起他們的責任時，年幼的妹妹Eva則以詩與音樂來歌頌祂們的偉大，至此，地球不再有人不知道神的事蹟，諸神的紀元由此開啓………





遊戲的時空背景設定於略早於一代的150年前，世界在王國統一的局勢下，因為都市連合國家的興起，再度處於戰雲密佈的不穩定狀態。世界上有人類、妖精、獸人、黑暗妖精及矮人等五大種族，每種種族都有自己的職業系統。以人類為例，分為戰士與魔法師兩種職系，戰士乃披堅執銳、以一擋百的不二人選，而魔法師雖然體質比較脆弱，但卻能使用雷擊術打擊敵人，或是控制殭屍作戰，甚至還可以召喚飛龍！

魔法師的魔法分為三個領域－白魔法與黑魔法與召喚魔法，白魔法代表著生命與正義，黑魔法則代表死亡與邪惡，而召喚魔法則代表超越善與惡的力量。

強化的 群體戰鬥系統

天堂２將比一代更著重於群體戰鬥的成分，藉以強化玩家間友誼合作與相互競爭時的互動感。在遊戲中，玩家們可以集結數人組成一支隊伍，在隊長的指揮下進行戰鬥，而隊伍成員可以分享戰鬥所獲得的經驗值。在進行隊伍戰鬥時，隊伍的成員可以看到其他成員的HP，並自行決定是否要援救HP過低的成員。







另外，玩家也可以召集血盟的成員組成較大的團隊，進行較大規模的戰鬥，這時，我方除了血盟成員外，還可以要求同盟或政府的增援，進一步充實我方的戰鬥人數與戰力。

在攻城戰方面，由於城堡已經全面3D巨大化，因此攻城戰打起來將比一代更加真實，不論攻方或守方，都必需利用3D地形的起伏或建築的結構，善用掩護與地勢的優勢，運用策略法術或有效的武器打好攻城戰，例如，守方可以居高臨下躲在城牆的空隙放箭，而攻方也能搬出投石車轟炸敵方的城堡：攻方可以施法引出召喚獸破壞守方的城牆，守方的火龍能吐出火球擊殺攻堅的攻方戰士們。



中央集權 與權力分散兼具的 政治系統





在血盟成立後，每個盟主將獲得管理「莊園」的權利，而「莊園」就是血盟的領地。就地理的架構而言，整個世界由莊園組成，莊園之上有城堡，而衆多城堡之上，有王者都盤據的王城。身為血盟盟主的目標，首先是妥善管理控制自己的莊園，然後設法與其他血盟結成同盟，然後不斷的增強實力成為同盟盟主，最後的目標是登上王位。因此，透過同盟方式而獲得其他勢力的支持，重要性不亞於經營自己的勢力。例如，當你誓言效忠一位國王時，他會在其他人侵入你的領地時，派兵助你防守領地，反之，當你攻打其他人的領地時，也會獲得盟友在軍事與經濟上的援助。

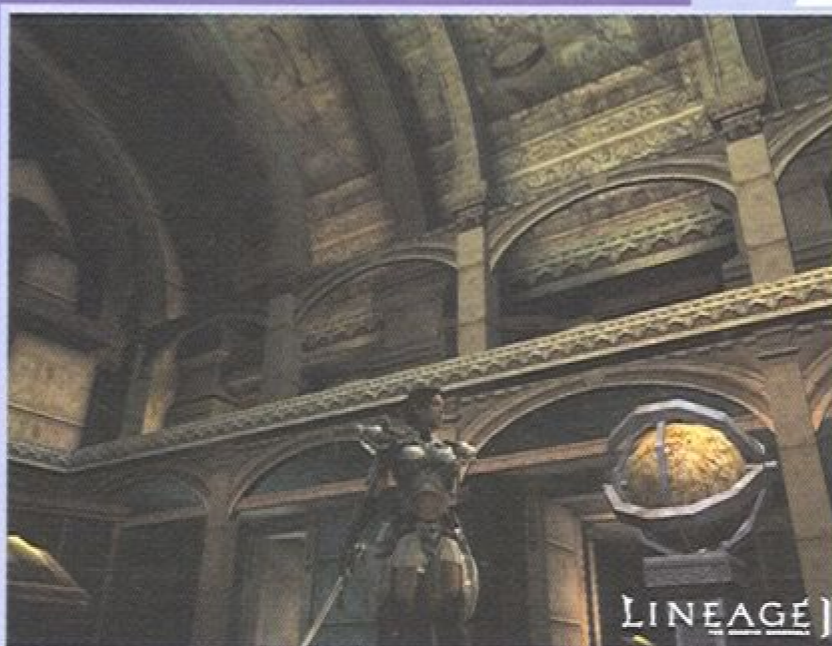
就以王權的設定來看，政治上是屬於中央集權制，但國王雖然高高在上，他並無法直接管理各盟主的莊園，因此，盟主還是擁有部份的權力。另外值得一提的是，所謂的政治的管理權，並非只能由某人獨斷專制，而是可以委任其他人代替執行的。例如，身為血盟盟主的你，可以將部份管理的功能委任給血盟的成員操作，如此，就算盟主不能上線，血盟的發展也能運行無誤，這也是因應網路特性而將權力分散的遊戲改良方式。





以莊園為單位的 經濟發展系統





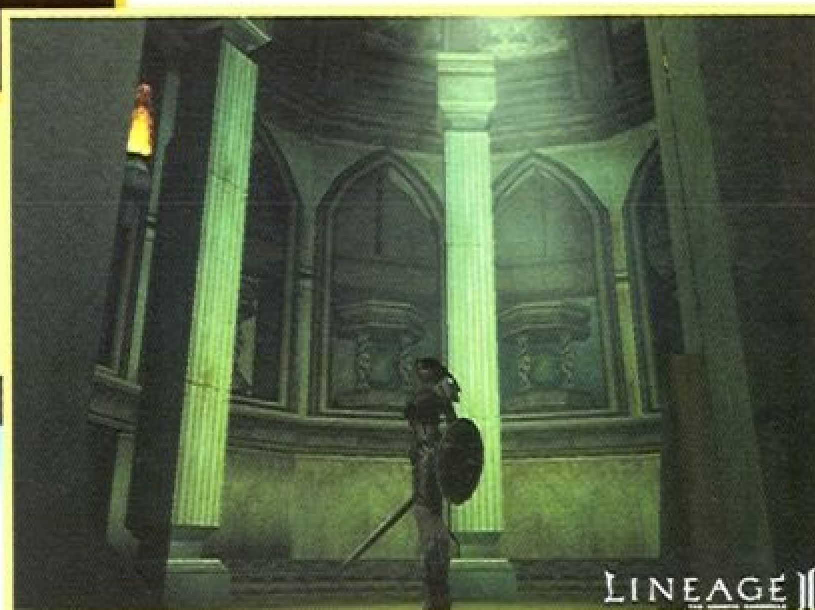
由於血盟有了自己的莊園作為根據地，因此好好經營莊園並發展經濟成為遊戲的重點之一，你可以運用人力與地域資源將莊園發展成為生產物品的集散地、商業買賣的市集，或是軍事要塞。而在擁有特定的技能並滿足某些地域條件後，便可以將莊園發展成一個魔法學院，或是獸人的要塞，甚至是一座殭屍橫行的死者都市！！依照你選擇的發展類型，並充份發揮你的經營手腕，加上同盟有力的支援，你將可以創造出驚人財富！當然，若經營不善也會導致破產的命運，這時莊園也會落入其他有力的血盟手中。



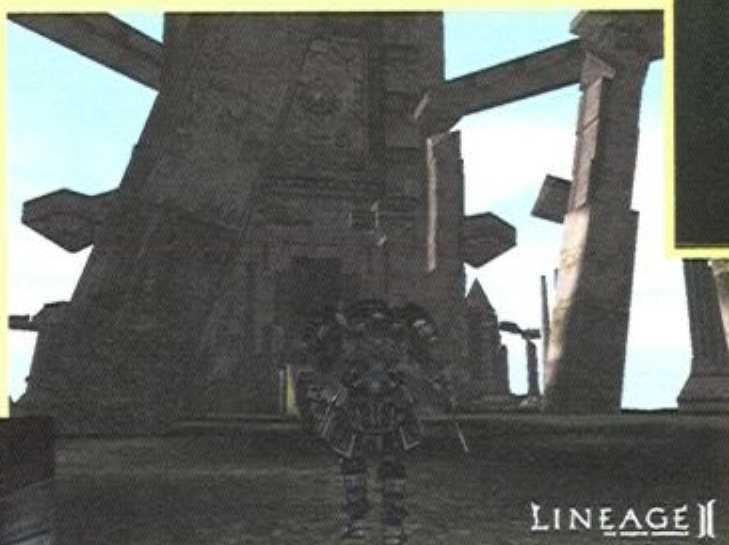


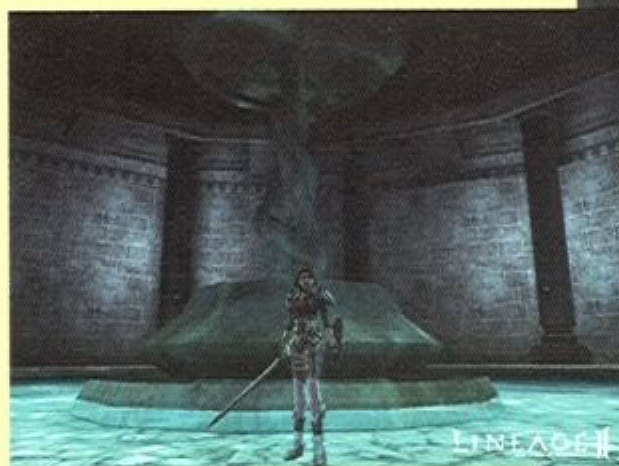


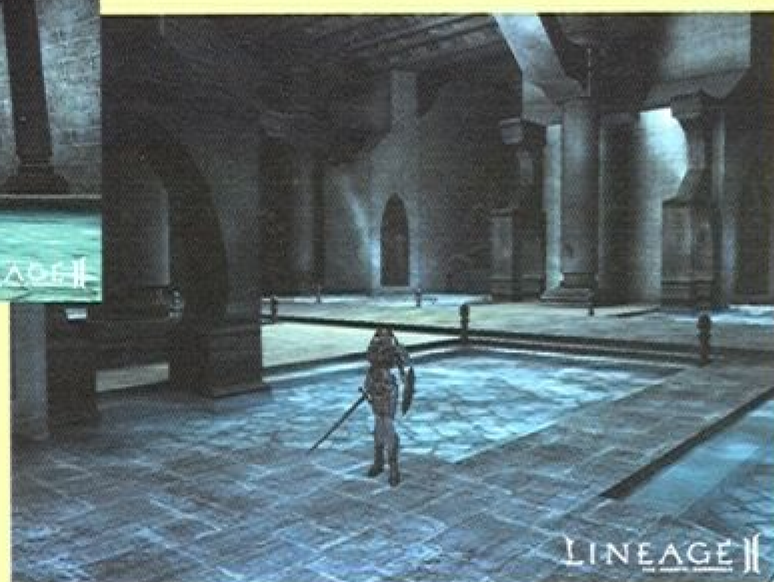
民主式的 道德評價系統

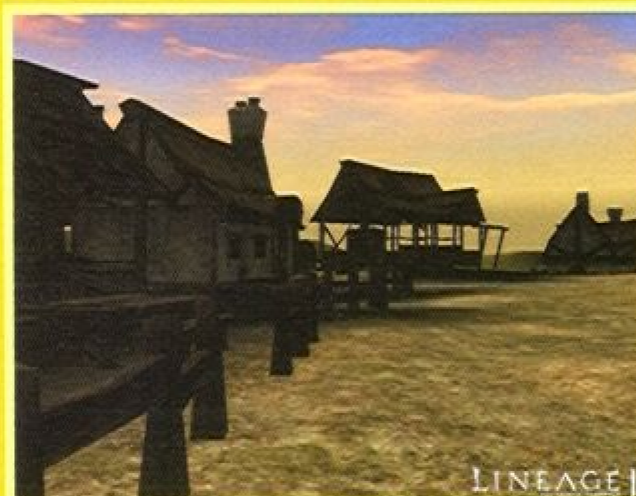


玩家在遊戲中的行為將影響到自己的道德評價，經由遊戲中的評價系統，每個玩家都可以對其他人的行為的正邪程度做出評價，不再是由電腦以硬生生的評價方式來判定，因此，玩家在面臨與道德有關的問題時，可依據自己個性來選擇解決方式，例如，當你PK別人時，因為不再是由電腦來決定你的善惡種度，而是由被你PK的相關人等對你作出評價，因此，若你能好好的補償受害者，也許反而會得到正面的評價也說不定。在遊戲中，此一評價系統的運用可說無所不在，從最低層次的個人的PK、偷竊等犯罪行為，到更高層次的叛國行為，都會引用到此一系統。



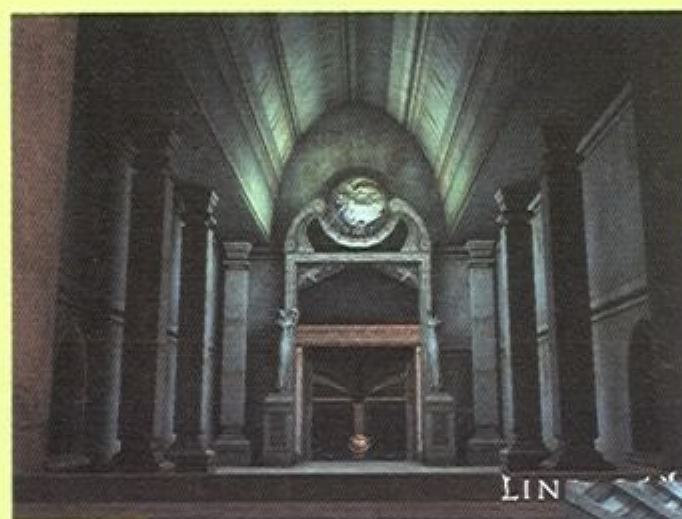






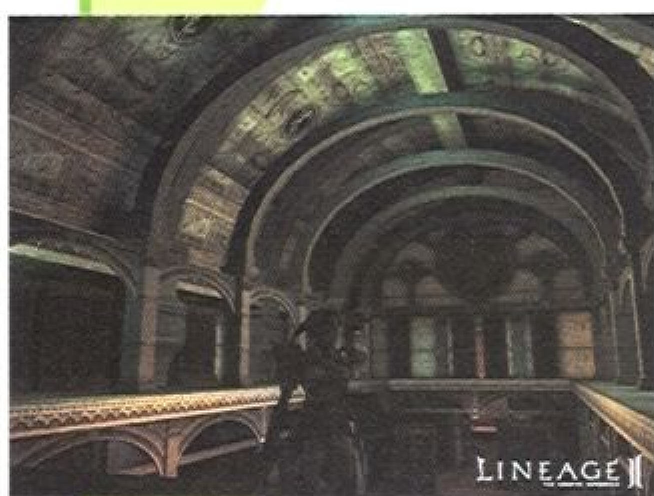


到底何時 可以上天堂2！?

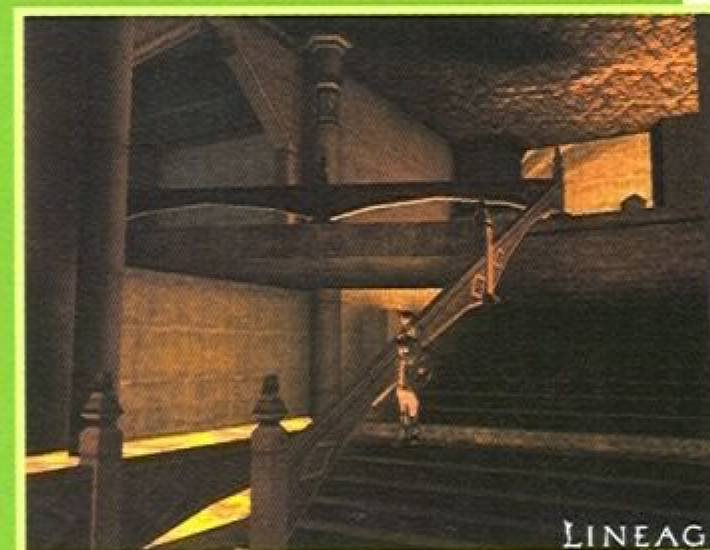


目前NC SOFT的七十人製作團隊正在加緊趕工建造天堂２，而在此同時天堂１仍會陸續推出新的劇本來服務熱愛天堂的玩家。預計今年秋季，天堂２在韓國將開始Beta測試，並於明年上半年再韓國正式上線，而亞洲其他地區，包括日本與台灣，預定於明年下半年正式上線。









龍狼傳—破凰之路



▶ 研究製造所：謎像視覺工坊 ▶ 販賣流通所：智冠工坊
▶ 遊戲類型：角色扮演 ▶ 科技需求：P-350、128MB

預定推出日
2002年
3月

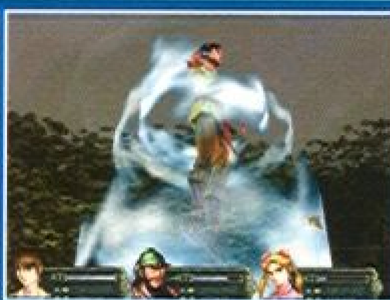


大家可能會覺得很奇怪，在上一期不是已經上過上市前《龍狼傳》的最終極的報導了嗎？怎麼這期又會有報導呢？哈哈，這次小藍又臨危受命的接到索特王的最高指示，再次前往《龍狼傳》的誕生地—謎像視覺工坊，勢必為子民們帶回更深入的報導，而本騎士小藍也非浪得虛名，除了幫大家帶回遊戲中各個角色的絕技招式分鏡鏡頭及介紹音樂製作人員外，在本期的遊戲仙人研究室中也專訪到謎像視覺工坊的成員們，而對這個曾製作過超級大作《風雲之天下會》和《天子傳奇》的傳奇工坊有興趣的子民們是一定要看哦！^^!!呼…呼…好累哦！

雲體風身的學習奧祕，招式流暢的3D戰鬥

雲體風身

屬性：無
攻擊：無

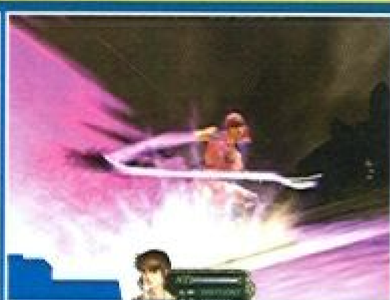


根據左慈仙人所述：人體的全身，像骨骼、內臟的肌肉，乃至於血流，都可以依照自己的意志自由操作，這就是雲體風身之術。玩家將可在遊戲中習得此一特殊絕技，當在戰場使用之後，便能進入學習狀態，若敵人在此時以絕招攻擊我方時，志狼就有可能習得敵人的招式，就如同漫畫在長阪坡一役與赤飛虎對戰，志狼就憑藉著雲體風身習得了『空破山』，由於它有隔空發出刀勁的功能，所以成了志狼往後對敵時的實用招式。

空破山

屬性：斬
攻擊：單一敵人






赤飛虎的絕招之一，在龍狼傳中赤飛虎是第一個與志狼戰鬥的五虎神之一，也是漫畫前期最活躍的五虎神，不但具備破壞力高的武術，更有催眠、暗示等能力，加諸妖豔的外表，常令人防不勝防。空破山源自於吳國邊陲民族『山越』，此招特色在於能夠斬斷大氣直接給予敵人傷害，更能提升成為衝破山等其他技巧。

狂　怒

屬性：刺
攻擊：單一敵人






許褚，被人稱魏營裡，唯一一位武藝可與關羽、張飛等人比肩的武將，曾與之單挑的五虎將馬超曾言：『吾見惡戰者，莫如許褚。真虎痴也！』可見許褚對戰時的兇狠忘我；狂怒正符虎痴之名，先以勇往無懼之氣勢震攝對方並突破其防線，再趁敵人慌亂來不及反應之際回身給予致命一擊，不讓敵人有喘息的空間！

投　擲

屬性：無
攻擊：單一敵人



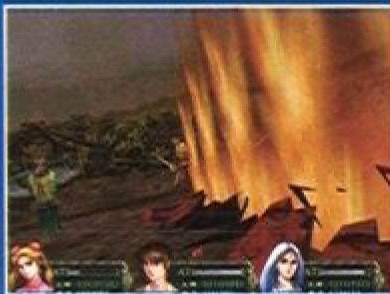



在森林式冒險時，遇著的敵人不再限於強兵猛將，而是巨猿、守護神等巨獸！此招投擲即是巨猿的絕招，身軀碩大的巨猿，卻有著驚人的速度，帶著無比強悍的爆發力給予敵人沉重的打擊，此招式不需附帶屬性及兵器，但相反地，也不被任何屬性及兵器所剋制！

晏流鏟術

屬性：斬
攻擊：敵人全敵



晏明的晏流鏟術有點類似赤飛虎的空破山，都是發出氣勁直接攻擊敵人，不過晏流鏟術必需藉由大地為傳導，且準備動作緩慢，不似空破山之靈巧，兼可直接隔空發勁而不受地形限制。雖然如此，晏流鏟術卻有範圍廣大的優點，可同時針對不同的敵人攻擊。

空　明

屬性：刺
攻擊：單一敵人






智將曹仁的武術，先以假動作擾亂敵人的判斷，讓對方誤以為攻擊部位是身體某處，再出其不意地刺往下盤並將整個人挑起摔落。

『雲體風身』－你的就是我的



相信對於雲體風身的效用，大家必定嘖嘖稱奇，只要有這招，那麼你的就是我的，一招半式也能闖江湖。在本期雜誌中的附贈光碟可觀看龍狼傳『旋旋』、『分筋錯骨』、『投擲』、『落雷』、『空明』、『寒霜』、『全防禦』、『猛鷲爪』、『狂怒』、『空破山』、『晏流鏟術』、『青流斬』、『陰刀術』等十三種精彩招式動畫！在這些絕招中，你最想向敵人偷學的是哪一招呢？

請將你的答案寫下並註明姓名、住址、聯絡電話寄到：
高雄市前鎮區806擴建路1-16號13樓　雲體風身 小組 收
我們將從最富人氣的兩個招式中抽出各30名幸運讀者贈送精美娃娃及原版遊戲（恕不挑片），趕快發揮你當小偷的資質吧！

※活動截止時間：2002年4月30日（郵戳為憑）

龍狼傳音樂製作介紹

在本次《龍狼傳》的音樂方面，特別請到二人團體—龍的子（kana/ROZE）演唱遊戲主題曲「LIKE A DRAGON」及日本名歌手—土屋亞有子AYUKO TSUCHIYA演唱遊戲片尾曲「つでも～君のために～」，大家可能對他們有些陌生，所以就讓小藍來為玩家介紹一下吧！



遊戲主題曲

「LIKE A DRAGON」
歌　：龍的子
　　(Kana/ROZE)
作詞：貞方 祥
作曲：小西輝 男
編曲：小西輝男

龍的子（Vo.Kana／Cho.ROZE）成員介紹

主唱龍狼傳主題曲是由目前準備出道的—『龍的子』二人團體所演唱。其中的Kana小姐是出道在TWO—FIVE所舉行的遊戲歌曲選拔大賽上，並以自彈自唱的方式來詮釋自己作詞作曲的作品，可惜因為歌曲與選拔內容略有不同，所以在這次比賽中落選，但是歌曲的本身是相當有魅力的。而堀口音樂總監ROZE對於KANA小姐的歌非常滿意，現在Kana小姐正在為出道做準備的同時，也完成《龍狼傳》主題曲錄音的工作。

而『龍的子』另一個成員中的ROZE堀口比呂志，同時也是TWO FIVE企畫營業部部長、TWO-FIVE RECORDS代表、音樂製作人、錄音總監，其代表作品有 《冒險奇譚》系列、《SD鋼彈 G世紀》系列等等，而同時也是遊戲《奇蹟花園》主題曲、片尾曲的音樂製作人、音樂總監。



遊戲片尾曲

「つでも～君のために～」
歌　：土屋亞有子
作詞：土屋亞有子
編曲：小西輝男
合聲：川澄歌織
和弦：藤原文吾

受到國內衆多媒體及玩家們注目，以日本歌手身份跨海為台灣電玩擔任主唱的土屋亞有子，是在動畫聲優雜誌「聲優GRAND PRIX」的紙上試演會中同時獲得歌手、聲優兩項冠軍的殊榮，並以「あと少し…」（作詞作曲：土屋亞有子）一曲在歌唱界出道。

而在去年夏天來到台灣參加Comic World，舉行了個人第一次海外演唱會。CD在會場中轉眼就銷售一空，使得她對於今後將在台灣展開的演藝活動更滿懷信心，也有機會在今年2月為台灣TGL的自製遊戲《奇蹟花園》擔任主唱，正式在台灣出道，而她即將要在台灣發行的第二片CD就是智冠工坊所推出《龍狼傳》遊戲原聲帶。

軒轅劍肆





- 研究製造所：DOMO小組
- 販賣流通所：大宇資訊
- 遊戲類型：角色扮演
- 科技需求：未定

國內稱得上是經典之作的遊戲的並不多見，而能推出到第四代的更是稀有；如今大宇資訊的DOMO小組預定在今年7月時推出《軒轅劍肆》，不僅讓今年暑假的玩家有個可以討論的熱烈話題，更是當前低迷的單機遊戲市場是否能再度興起的試金石。

預定推出日 2002 7月



中國古代超文明的奧秘

《軒轅劍肆》的時代背景設定於距今兩千兩百年前的中國秦朝，故事背景在張良策劃刺殺秦始皇的博浪沙事件後，在設定上則可說是《軒轅劍外傳～楓之舞》的延續。本代的主角是一位墨家的年輕女弟子－水鏡，由於墨家在秦始皇焚書坑儒的政策之下逐漸沒落，心急如焚的她為了挽救即將滅亡的墨家，決定打破墨家的傳統禁制，私下探索兩百年前失傳的古科技—“機關術”。

當水鏡深入研究機關術後，她發現世上其實還有兩股更加神秘的古文明力量：華夏上古時期的“雲中界”之力，還有古代神秘蜀文明的滅世神器－“黑火”。這三股超乎當代文明的古文明之力，也就是本代劇情的主題，為了是讓玩家省思：“何謂力量？以德服人的王道及以力服人的霸道會如和何衝突、又如合相存融合？無法掌控的力量又會帶來多可怕的文明反噬？”製作單位希望遊戲不僅是單純的娛樂，更能成思想表達及交流的橋樑。



出場人物

遊戲中除了有《軒轅劍外傳～楓之舞》當中的人物會出來亮相之外，連史實上一些知名的英雄豪傑也會登場喔！以下就是幾個主要人物的相關介紹：



姬 良



性別	男
年齡	24（西元前218）
身高	176
武器	徒手（法術系）
身份	戰鬥同伴，男主角
性格	思考型、斯文有禮

故韓王國貴族出身，世代公卿，祖父被封於張邑，因此也以張為氏。心思敏捷聰慧，好奇心非常旺盛：儘管手無縛雞之力，卻能以過人的智慧推演當前局面，其一人之力猶勝過千軍萬馬。身為思考派的他，與行動派的水鏡之間，恰好形成彼此互補之同伴關係。

水 鏡



性別	女
年齡	16（西元前218年）
身高	161
武器	青銅劍
身份	女主角，墨家弟子
性格	性格單純天真的行動派，用直覺來判斷事物

墨家的年輕女弟子，故趙王國人。親人皆在秦趙交戰中喪生，幼小的水鏡則被遺留在飽受戰火摧殘的廢墟之中，當協防趙國的墨家弟子發現後，便將她帶回交由墨家夫人收容。個性直率，與紀律嚴謹的墨家格格不入；勇敢無畏的叛逆精神，常依照自己的方式來率性行動，因此經常受到墨家嚴厲的處分。

屈 嫺



性別	女
年齡	18（西元前218年）
身高	163
武器	青銅劍
身份	戰鬥同伴，墨家弟子
性格	溫柔，有些優柔寡斷

與水鏡同為墨家的年輕女弟子，故楚王國人。因出身貴族，故帶有獨特的高貴氣質；但曾親眼目睹全家死於秦軍的機關部隊，心中有難以抹滅之陰影。天性溫柔，完全服從墨家紀律，與水鏡的率直衝動恰恰相反。她是水鏡最親近的師姊，對水鏡的任性與不聽話，又難過又徬徨，完全不知該怎辦才好。



疾鵬大王

性別	公
年齡	？
身高	鸚鵡大小
武器	特殊機關術
身份	戰鬥同伴，多毛民國王
性格	聒噪自大的鸚鵡國王

鸚鵡王國”多毛國”的國王，也是”楓之舞”中曾出現之角色。原是野心家蜀桑子的部下，被壺中仙丟入”雲中界”後，在那裡建立了自己的鸚鵡王國。由於曾偷吃壺中仙的長生丹藥，因此老化速度變慢，但聒噪威力則不減當年。為了保護老主人的女兒（墨家夫人），隨同水鏡返回人間，參與對抗赤松子的戰爭。



墨家夫人（桑紋錦）

性別	女
年齡	？
身高	164
武器	無
身份	韓墨之鉅子
性格	溫柔憂鬱

秦初墨家之最高領導者。因在戰國末年時，由於墨家一分為三，因力量大弱而被戰國列強逐步殲滅，最後一支”韓墨”便推舉頗具聲望的桑紋錦出面，藉她名望來領導墨家維持下去。由於不老不死，始終維持在二十歲的容顏，被弟子們喚為”不死夫人”。



赤松子

性別	男
年齡	？
身高	182
武器	無
身份	秦始皇身邊的神秘方士
性格	難以捉摸
外觀特徵	紫面白鬚，仙風道骨，深不可測

秦王嬴政奪回政權後，身邊常見到此位神秘、詭異的紫面方士。他自稱上古神農時代之仙人，為了協助秦王嬴政承受天命、一統神州，特地下崑崙山助其建立機關部隊，讓秦人自此橫行六國，一統天下。統一天下後，他又不斷慫恿秦皇巡遊東海、追尋仙道，令當時所有人無不對他咬牙切齒，卻又無可奈何。



項　羽

性別	男
年齡	15-16
身高	178
身份	楚國少年
性格	身材魁武，血性方剛，個性單純

本名項籍，故楚王國人。伯父為楚王國的名將項燕之子項梁，楚亡後，項梁帶著他一起避難江東（故吳王國），暗中糾結志士，打算伺機復興楚王國：然而血性方剛的項羽卻不願慢慢等待，便自行率人北上，欲冒充盜匪襲擊秦始皇車隊，反被隨車的方士扔到疾鵬所在之世界去。

獨特的3D水墨畫風格

要在當今的遊戲市場脫穎而出，遊戲本身就得有足以吸引消費者的特色：《軒轅劍肆》的特點，就在於將原先所令人稱道的特殊水墨畫風格，變化成新型態的3D水墨畫，讓遊戲畫面呈現與衆不同的特色。據製作小組宣稱，他們的表達重點為整體美術的感覺，希望玩家能夠從中更能體會中國藝術之美。



多毛國

多毛國是位於異次元世界”雲中界”西方的鸚鵡王國，它是一棵碩大無比的巨樹，由鸚鵡國王疾鵬所幻想而形成。雖然遠遠看起來其外觀只是一棵大樹，但內部卻陽光普照，枝葉藤蔓茂盛盤旋，完全是一副鸚鵡理想國度的美麗景緻。



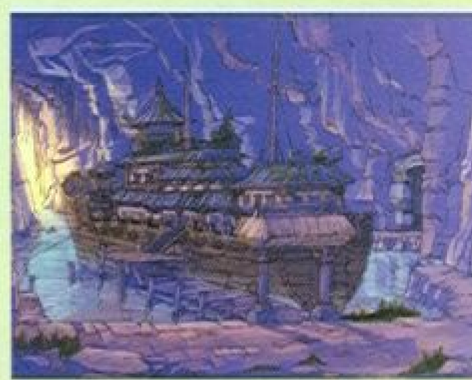
韓國貴族古墓

墨家在韓國邊境所發現的地下墓穴。墓穴牆上佈滿許多祝禱死者的神秘古老銘文，同時也隱藏許多防止盜墓者入侵的機關陷阱。中央墓室內觸目可見精美的陪葬寶物，還有不幸陪葬者們的遺骸，由此可窺知古代貴族生活的奢華與完全無視奴隸生命的殘酷心態。據說這座古墓還能通往傳說中的上古聖王治水遺跡。



魯般遺跡

工匠之神公輸般晚年隱居之所在地。由於經過了兩百年的漫長光陰，加上黃河氾濫、不斷改道的影響，入口處已完全湮沒；據說這座遺跡是公輸般畢生心血的寶庫，不但保存了所有研究機關術的豐富書簡及筆記，而且連昔日的機關鳥、機關船、機關龍等模型斷片，也都被保存於這個埋藏在地下的古老遺跡內。



新一代的煉妖壺—天書系統

煉妖壺可說是《軒轅劍》系列中的一大特色，其功用為將戰鬥時已無抵抗力的怪物捕捉進壺中，再配合其它物品煉成各種新型態的怪物或物品，也能將新融合的怪物放出壺中協助主角戰鬥。在這次的《軒轅劍肆》中，製作小組特地將煉妖壺系統翻新為"天書系統"，具有更多更強大的功能。

取代煉妖壺的天書是一本相當神奇的寶物，它內部擁有一個獨立的異空間。當玩家將怪物捉進天書中的世界後，玩家得先提供其一個基本的居住空間，並得選擇牠擔任建設或戰鬥之一的工作。當怪物負責建設工作(就是即時戰略遊戲中的農民啦)時，可以建築像武器工坊、法術研究所等各項研發型建物，這些天書中的建築物會隨著所研發出的成果，來提升人物所裝備的物品及法術的強度。由於每種怪物都有各種不同的能力，可以建築的研發建物及研究特長也不盡相同，因此玩家得視其需要捕捉特定的怪物來進入天書協助。





如果是適合戰鬥的怪物，則先讓牠住在特殊建物(兵營?)中，當玩家需要協助時便可召喚出來參加戰鬥，而每場戰鬥中最多可召喚出兩隻怪物。不過這些怪物也可以經由某些方式來強化其能力，由於這些特殊建物內還可以再另外放置5隻不同的怪物居住在內，當房東老大被召喚出來時，這些無所事事的食客便也會跟著發生作用：牠們的能力將會用來追加在被召喚出來的怪物身上，並提升其屬性，就如同一般人類裝備武器防具後之效果。

雖然天書的妙用無窮，但由於其內部空間有限，所以玩家必須事先詳加規畫，才能有效利用空間來達到所需要的戰力提升。







大幅更新的全3D即時戰鬥系統

為了讓戰鬥更具魄力、更有真實感，這次的《軒轅劍肆》將改為全3D視角(如同太空戰士7一般)，立體的戰鬥畫面讓人更能感受到那股生死存亡的緊張氣氛。另外這次的戰鬥行動系統也採用像《冒險王》般的同時進行表，敵我所有人物會在同一處同時表示其速度的先後，而每個人物會根據其行動力來決定速度快慢，行動力越高者，其速度棒的成長也越快，當速度棒先到達定點者便可行動，但隨後速度棒將回到起頭重新增加。這種作法可以讓玩家對所有人物的行動先後順序一目瞭然，並採取適當的策略來應對。



機關術

機關術的設定可說是《軒轅劍》系列的另一大特色，將各種奇幻巧思融入古代機械的運作，其精彩之處宛如西方奇幻文學中的蒸汽文明設定，同時也讓我們明瞭了中國古代的智慧有其深奧之處，不容吾輩所輕易忽視。

秦國機關部隊—巨雷



在戰國後期，秦國變法圖強，國力大增，加上不知名人士所傳授之神秘機關術所賜，讓原本位處邊陲、落後蠻荒的秦國，成為讓六國毫無招架之力的強大威脅。傳說中秦國的最高機關部隊"巨雷"，其體形巨大無朋，但卻罕見其出動，更增添其神秘色彩。它的主炮，據說是一種被稱為"乾天太紫"的詭異光線，無堅不摧，威力驚人。

墨家機關屋

戰國晚年，一位技藝高超的墨家弟子，憑著自己的努力，成功解讀了魯般、墨家過去殘留的機關術殘篇斷簡，將失傳的機關術，再度帶回了人間。他當時造出威力遠勝於後來秦人之"踏弩"、"巨堞"部隊的戰鬥型超級機關屋，但由於當時秦國的機關部隊尚未出現，墨家認為他嚴重違反墨家禁令，便將其逐出師門，於是該機關屋也自此由墨家失傳。數十年後，秦軍中出現了與此一機關屋外型神似之踏弩、巨堞機關部隊，墨家也自此開始節節敗退。



小型機關鳥

在戰國初期時，墨家弟子輔子徹與工匠之神公輸般，曾一起研究發展出來的高機動性小型機關鳥。輔子徹是墨家少數精通於機關術的弟子，在公輸般過世後，他成為飛翔機關術唯一的傳人。與壺中仙在泗水的一戰，飛翔機關術也隨著這隻小型機關鳥的墜落，永遠地自世間消失。


機關鳥站立全圖

機關鳶

在戰國初期，工匠之神公輸般在自己過世前親自改良而成的巨大機關鳥，不論續航力、動作的靈巧度，都已達極為出色成熟的水準。由於公輸般晚年曾答應墨子，不讓機關術這樣危險的技術外流於世上，以免成為野心家用來荼毒蒼生的工具，他毅然讓這個終極發明湮沒於黃河畔，讓它隨著時間而漸漸朽爛。



軒轅劍

後續發展

由於《軒轅劍肆》是《軒轅劍》系列中第一次全3D的遊戲型態，再加上古代超文明的主題，可以預見DOMO小組意圖融合古代中國美感及科幻風格於一身的雄心。到時遊戲將會如何發展呢？就請讀者別忘了下一期的報導，將有更多更精彩的內容喔！

軒轅劍有獎留言活動

當您看了軟體世界這期報導後，感覺如何呢？是否有什麼關於《軒轅劍肆》或《軒轅劍online》的寶貴意見，想告訴給DOMO小組呢？那麼您可上這幾個討論區，盡情抒發：

"大宇資訊"軒轅劍討論區：www.softstar.com.tw

"巴哈姆特"軒轅劍討論區：http://www.gamer.com.tw/cgi-bin/brdAnnounce?brd=SWORD

"遊戲基地"軒轅劍討論區：http://www.gamebase.com.tw/talk/swd/

只要您在上面這幾個留言版，留下您的寶貴意見，不論是關於《軒轅劍肆》或《軒轅劍網路版》遊戲的本身、周邊精品、行銷，或任何其他有關的建議，DOMO小組的組員，將於每個月的月初選出留言中最具建設意義的30位玩家，將名單公佈於上述三個網站，請玩家們隨時密切注意。當您看見自己的名字列在公告時，請儘速將您的通訊地址，聯絡方式通知大宇資訊的客戶服務部門，那您將會得到難得寶貴的限量禮物

這次要送出的是──《軒轅劍》系列獨家彩卡，是由DOMO小組自己製作及親手護貝。

除了每月會有不同的精美小禮物外，DOMO小組還打算再抽出一百名幸運玩家，在《軒肆》推出試玩版之前，把《軒肆》的試玩版比任何人都更優先送至您手中，讓您成為全世界前一百名絕無僅有、最早揭開《軒肆》神秘面紗的幸運兒。

由於過去DOMO小組的活動，範圍都限定在台灣地區，因此許多台灣地區以外的玩家們，往往無法參與。這一次，為了因應各地華人玩家們在過去對《軒轅劍》系列的熱烈支持，因此特地將"《軒轅劍肆》有獎留言活動"，範圍大幅擴及到台灣之外的地區。現在，只要您是一位《軒轅劍》的死忠玩家，那麼不論您是住在台灣、大陸、香港、大馬、美加，甚至海外其他的地區，只要當您在上面的三個留言板上，留下您的寶貴意見，您也都將會有機會獲得上述DOMO的精美禮物，甚至有機會成為比同地區的玩家更早獲得《軒肆》試玩版，成為前100名最優先試玩者。

心動了嗎？機會十分難得，請千萬好好把握，祝您也有機會成為那少數的幸運兒！







大宇資訊．客戶服務部門：
www@softstar.com.tw
台灣省台北縣中和市建一路166號16樓
大宇資訊客戶服務部

軒轅劍online CHAIN OF LIFE





- 研究製造所：DOMO小組
- 販賣流通所：大宇全球
- 遊戲類型：線上角色扮演
- 科技需求：未定

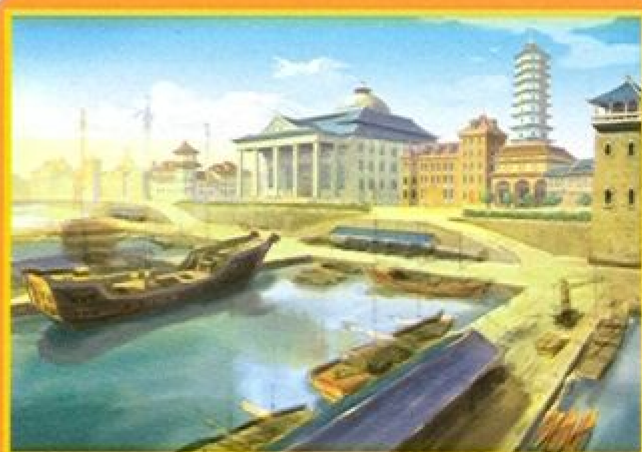
預定推出日 2002年9月

在網路遊戲盛行的今日，許多原本製作單機遊戲的廠商們也瞭解到，如果不想被時代潮流所淹沒的話，就必須順勢而行，因此紛紛投入了網路遊戲的製作。繼《仙劍奇俠傳網路版》的消息之後，大宇資訊又透露出，該公司的另一RPG系列大作：《軒轅劍》也即將製作成多人連線的網路遊戲！因此本仙人特地前往該公司，與DOMO小組的蔡魔王明宏先生及負責該遊戲的企劃見面，以取得該款遊戲的第一手情報。

代號為《地獄》？

與製作單位成員們會面並一番寒暄之後，當筆者問及遊戲名稱是否就叫《軒轅劍網路版》時，他們笑稱"乾脆叫《地獄》算了！"雖然只是一句玩笑話，但隱約看得出製作單位進軍網路市場的企圖心。

其實遊戲的名稱目前是暫定為《軒轅劍online：Chain of Life》，其副標的中文名稱為"生命之鍊"，因為製作單位希望能在遊戲過程中，表現出人在一生之間，是以愛情、家庭、事業等各種關係連結在一起，也就是所謂的"人際關係鏈"。這正符合目前網路遊戲的重心：人際關係的建立。



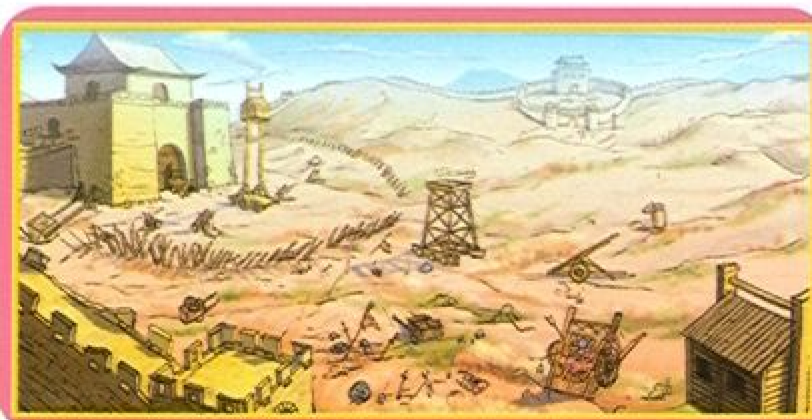


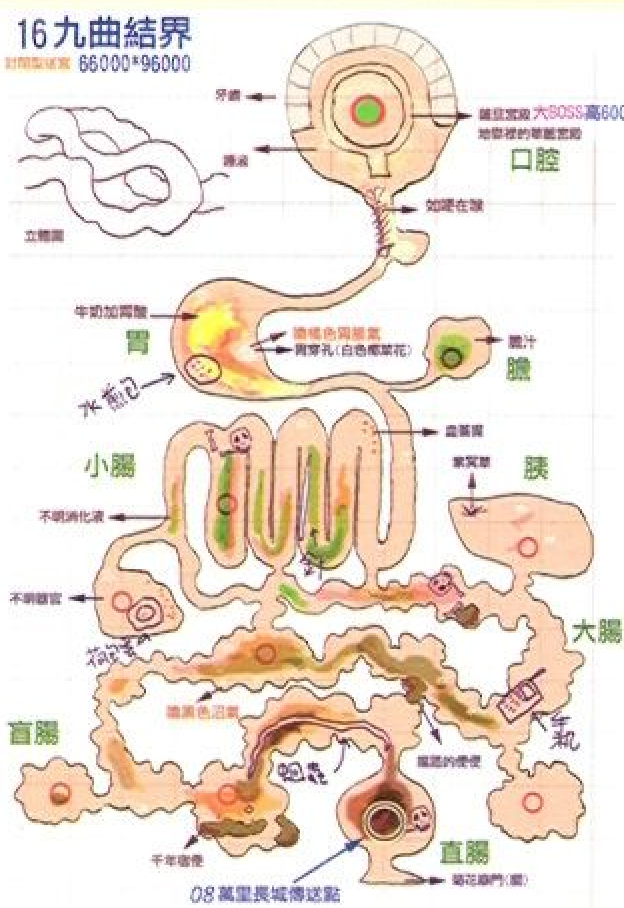


楓之舞後的煉妖壺世界

相信各位還記得煉妖壺與壺中仙的故事吧？據製作單位表示，遊戲背景設定在《楓之舞》的故事之後，發生在煉妖壺中的奇幻世界。由於在壺中仙離去的這段時間內，煉妖壺中的世界不斷地產生變化，使得壺中仙在回到煉妖壺之後，發現他無法再全盤掌控，因此他便召喚各地有能之士進來協助他，而這些人物自然就是玩家們了！

為了表達出網路遊戲世界的特色，煉妖壺中的世界觀相當開放，除了戰國時代的人文特色之外，其內容還包含各種天外奇想之世界，有些會具有二、三十年代濃厚的上海風，也可能會有一些較科幻之背景，不過大體上還是以《軒轅劍》獨有的機關術為主體。據稱還有秘藏之大宇工作室喔！筆者在現場的設定圖中，看到一份"九曲結界"，據說這是某位仁兄的體內，而玩家們將有幸到此一遊，所以筆者特地要了這張圖片，讓大家一覽製作單位的巧思。





九曲結界

三界人物的情感糾葛





遊戲中的種族分為住在仙界的天人族、人間界的人族及魔界的修羅族三種，而每個種族各分男女，所以一共有6種人物可以讓玩家選擇。其中最引人注意的就是修羅族，雖然男性長得相當壯碩兇悍，但女性卻意外地美豔妖嬈，可說是相當有特色的種族。至於職業則初步規劃了8種，這些職業都有其獨特的地方，而一般玩家所選定職業後是無法轉職的。

至於遊戲的重點：人際關係，則有戀人系（包含情侶、夫妻），親人系（父母子女、兄弟姐妹及結拜等）、師徒三類。這些關係分為基本及進階兩類，一般玩家可以自由建立基本類的關係，但進階類的則要經過一些考驗：像兩個異性通常可以成為情侶關係，但如果意建立更進一步的進階關係～夫妻時，就必須在其關係到達等級3時，再通過某些考驗才可以被確認成為夫妻。



說到"關係等級"，這也是製作單位所構想出來的特點。雖然遊戲為了強調單機版的自由度，讓一般玩家能獨自練功到為60級時，都可以不用與別人建立任何關係，但為了鼓勵玩家建立彼此之間的人際關係，所以有些任務將限制需具有某些關係之隊伍才能進行。玩家組成的隊伍中最多可以包含5個人，可由各種不同之關係組成，而組隊時也有隊伍本身之組隊經驗值，當組隊越久，不僅彼此分享的經驗值會越多，若隊伍中有特殊關係者，還可以在組隊經驗值到達一定程度時（默契良好），使用一些特殊且威力強大的合體技，這可是一般玩家SOLO時所無法達到的境界喔！





華麗的3D場景、簡單的2D操作

遊戲架構以類似EQ之第三人稱視角之全3D遊戲方式進行(筆者猜想與某位仁兄沉迷EQ有關)，據說是為了突顯遊戲中內部事物景觀的雄偉壯麗之處，也就是玩家將可以同時看到極巨大的魔物及微小的妖靈，就如活生生地初現在玩家四周。

為了讓國內玩家較能接受，遊戲採用了2D式的操控方式，以滑鼠並可以控制移動，而當敵人進入玩家的可攻擊範圍時，就會自動切換成戰鬥模式。遊戲也會採用單機遊戲的概念，玩家可以輕易地熟悉遊戲狀況，像一般要花錢學習的魔法、特技等，在本遊戲中則以等級提升後便可以自動學得的方式來處理：還有拍照模式、讓玩家可輕易地觀看大範圍之景物，種種的小細節都顯示出製作單位對玩家的體貼。

人在高處不勝寒

遊戲的人物資料將採用紙娃娃系統，玩家可以看到人物身上所裝備的物品形狀。據目前的規劃來看，人物將有左右雙手、身體及頭部等四個裝備欄位，可以裝備各種武器及防具：而這些裝備為《軒轅劍》歷代所出現的各種神兵利器，當這些物品裝備在身上後，人物的外型也會隨之變化。

別以為這是無關緊要的設定喔！由於遊戲不鼓勵玩家相互PK，所以一般玩家無法互相PK，但是當某個玩家裝備上某些特殊物品(如軒轅劍等)時，別人就可以向其挑戰並進行PK。由於這些特殊物品極為稀少，若玩家不想引來殺身之禍時，只要不將其裝備在身上的四個裝備欄位中，別人就看不到你的人物持有這些物品，更無法對你下手了。所以是否要現出剛獲得的神兵寶物，玩家還得三思喔！

遊戲中怪物設定圖







後續情報

從去年五月便開始製作的《軒轅劍online：Chain of Life》，預定在今年六月進行Beta測試，九月時正式推出。如果想要得到更進一步報導資料的話，筆者會在下一期收集出更多更詳盡的資料，還請各位讀者記得要看下期的相關報導，搞不好還有機會成為Beta測試的一員喔！

新天上碑

- 研究製造所：HI-WIN
- 販賣流通所：億泰利多媒體
- 遊戲類型：網路角色扮演
- 科技需求：P II -300、64MB



預定推出日 2002年4月

玩線上遊戲時最怕的是什麼？就是怕來不及回復HP而仆街，在《新天上碑》裡頭就不用擔心這點，特殊設計的自動回復系統可在傷害達一定程度時自動使用回復道具，真的是太方便了！不過可要注意一下回復道具的存量，不然還是一樣會仆的。



故事背景

在一個不知名朝代裡的一個夜晚，細雨淒淒的北邙山官道上，「日周」和「小龍」兩位護法正抱著剛滿三歲的少主躲避敵人的追殺。他們在冰天雪地裡浴血奮戰，終於保住武林第一世家這僅存的唯一血脈，並將他託付給洛陽城王大俠扶養。時過15年，少主長大成人並開始踏入江湖，他絲毫不懼江湖上的人心險惡，朝著傳說中的『天上碑』邁進。



▲一開始玩家會在王大俠的住處開始冒險。



◀創造好了的人物會出現在人物選單畫面。



◀遊戲登入畫面。

角色的創造

《新天上碑》的一個遊戲帳號可以創造三名遊戲角色，只要點選「製作」就可以開始創造遊戲人物了。在創造人物時，要審慎考慮個性的正邪，這會影響到武功的學習、武器的使用及將來某些任務的條件限制。接著是選擇角色的性別，男女的分別並不會對人物的能力產生影響，不過將來婚姻制度開放時，只會允許男性角色與女性角色結婚。

接下來是選擇人物所擅長使用的武器，共有「劍刀槍爪」四大類，選擇不同的武器種類除了會直接影響到人物的造型以外，還會限制可使用的武器種類，也會影響到人物學習武器所附加的武功。所以在製作人物時，最好對派別、與武器兩項作一下喜好上的選擇。



◀仔細考量派別、性別及所使用的武器種類。



◀剛開始只能欺負路邊的毒蛇和小鹿。



操作方便、簡明易瞭的介面



▲ 在洛陽城裡的道具店，也是許多玩家叫賣裝備的地點

不管網路或是單機遊戲，一款成功的遊戲一定都有讓玩家能接受的操作介面及其他的介面系統，太過繁瑣的介面設定會讓人不知如何是好，而過於簡陋的介面又很容易發生功能不足，甚至不知道上哪兒去找功能鍵的窘境。《新天上碑》的操作設計是非常直覺式的，只要對 RPG 類遊戲略有認識的玩家都能很快地上手，不喜歡 RPG 遊戲的玩家也不用擔心，只要花個幾分鐘的時間一樣也能輕鬆上手的。以下就一些常用的介面簡單介紹，讓你能很快地跨進《新天上碑》的世界。







主畫面

遊戲中，玩家人物會在主畫面的中心移動或做著其他的動作，附近玩家的訊息(包含對話及提昇能力的顯示)也會出現在畫面上。



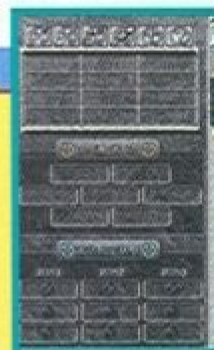
狀態介面

顯示出玩家的狀態資料，包括名聲、熟練度、內力、力量及外功等詳細的數值，也會在數值後面加上裝備道具帶給人物數值上的變化與影響，狀態視窗中也會顯示出玩家所處的幫派資料。開啓熱鍵為 F9 。



武功介面

顯示玩家目前所習得的武功，裡面細分成劍、刀、槍、爪不同的武學系統，還有可以將武功設定為常用熱鍵的區域。開啓熱鍵為 F11 。



頻道設定介面

開啓介面之後可以看到現存的頻道列表，玩家可以自行選擇加入任一頻道，也可以在頻道數未滿前開設自己的頻道，使用方法跟一般聊天室沒有太大的區別，如果玩家要切換到一般發言的模式，也可以在這裡做選擇。



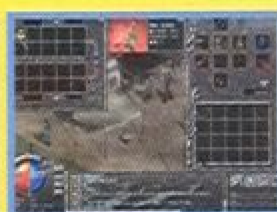
裝備介面

裝備介面是以類似紙娃娃的系統呈現，但遊戲裡的人物外觀並不會隨著裝備的更動而有所改變，這也是美中不足的地方，預設的熱鍵是 F10 。開啓裝備介面後，玩家可以在人物的頸、身體、下肢、腳、手及背等等部位裝備自己所有的武器及防具，下方很多格子的欄位便是放置道具的地方，在裝備介面裡也可以檢視現有的金錢以及用來自動補充生命力或內力的藥品欄位。要注意一點，遊戲中是有載重限制的，超過最大負重的東西是無法帶在身上，負載超重在路上見到物品也是無法撿拾的。



玩家交易介面

開啓交易視窗後，會出現上下兩端的欄位，玩家將要交易的物品或金錢置入，等雙方都按下確定後就完成了交易。這是遊戲中的一種安全機制，限定等級 11 以上的玩家才能開啓，記得在交易前確定交易的內容，在物品上點擊右鍵即會跳出物品的詳細資料。



其他功能選項介面

在此可以設定音效、音樂及開關年代曆等等功能，如果要離開遊戲，也是從這裡選擇離開。



角色的各項能力值

《聲望》

類似一般遊戲裡的等級，每累積到一定程度的經驗值後便會提升該角色的聲望值。聲望值提昇的話，那角色的體力和內力值都會提昇，這數值也會影響到幫主的招募幫眾能力。

《力量》

力量的提升會影響玩家的負重能力，力量越高的玩家才可以穿戴較佳的高等級裝備。力量也會影響到玩家的攻擊力，所以盡量的增加攻擊次數，力量也會隨之提升。

《外功》

簡單來說便是玩家本身的防禦能力，被怪物打中的傷害越多，外功也會隨之提升，當外功逐漸提高時，受到的傷害也會降低。

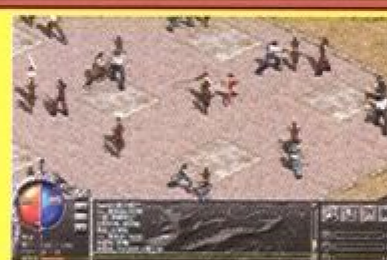
《熟練》

與攻擊力產生直接影響的數值，有趣的是提升方式為玩家「揮空的次數」，因此有許多人為了提升熟練度而使用降低準確的武器。除了攻擊力以外，當熟練度提升後，人物外型也會有所改變，也就是所謂的「變身」。

《敏捷》

回避對手的攻擊次數越多，敏捷便會提升。敏捷的主要作用是增加玩家攻擊的速度，據說最高可以到達三倍的攻擊速度。











▲女生槍1至3段的變身外貌。

奇緣系統

這是開發公司一直在製作的遊戲特色部分，目前還沒有開放，但根據所得知的訊息表示，由奇緣系統所得到的裝備和道具都是獨一無二的，是不是會成為一般任務以外的個性化獨特任務？我們雖然不得而知，但已經可以確定的是，由奇緣系統所得到的報酬對於玩家將來行走江湖時有不可忽視的裨益。



▲狐狸對剛開始的角色來說有點強

蒙面系統

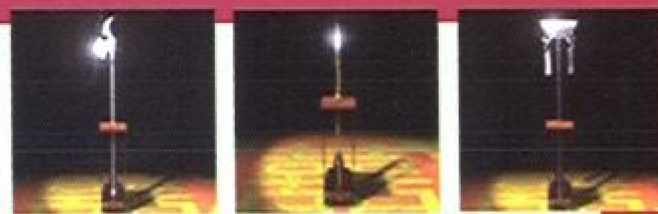
在《新天上碑》遊戲裡將有限度地開放玩家間的PK，這點將透過蒙面系統的設定來執行。所謂的蒙面系統是由玩家選擇自己是否要進入蒙面PK模式，一旦蒙面就不能輕易地以真面目示人。雖然這樣做可以攻擊其他玩家，但同時也會成為系統的通緝犯，往後在城鎮間可能逃不過守衛的追殺，或是成為其他賞金獵人的獵物。這個功能至近日的更新也還沒開放，因為PK的設定關係到整個遊戲的生命，在還沒有最合理完整的解決方案前，蒙面系統應該還不會貿然開放。



▶碰觸歸還石就可直接回到村莊，不過需要付出點代價。

1.02版更新報導！

目前的《新天上碑》測試版本為1.01版，據億泰利多媒體表示，遊戲將於3月18日推出最新的1.02版，現在我們就來瞧瞧1.02版有新加了哪些功能吧！



一般PK功能

在1.02版增加了「一般PK」功能，只要是在比武台、客棧及城市以外的地方都可使用。每殺一個人會有段特定時間變為紅人，此時是人人得而誅之的狀態，此後殺第二人、第三人……紅人時間將累積上去，且紅人被殺時，會隨機掉落道具及金錢，所以當玩家變身為紅人時請特別留意自四方而來"危險人物們"。此項功能玩家聲望值10級以下是無法使用的，使用方式為朝對方按下Ctrl鍵加滑鼠左鍵。



每個人死掉之後都會回到這地方。

增加NPC怪物的主動攻擊和合攻

在之前版本中的NPC怪物智商較低，除了幾款特定怪物以外，一般都只會回打第一個攻擊牠的人，且也不會主動攻擊玩家，這也讓其他跟著偷打怪物的玩家不會被怪物發現及攻擊，因而每次大失血的總是第一個打怪的玩家。現在增加了怪物的主動攻擊和合攻功能之後，會主動攻擊玩家的怪物不但嗜血成性且兇猛，見到人就狂追殺。而有合攻習性的怪物可就厲害了，牠們非常重義氣，只要玩家打了其中一隻，其他的同類們就會一湧而上，讓玩家嘗試被群怪圍毆的滋味。



無極洞的無極刀客。

武器的相生相剋

前面提到遊戲中共有劍、刀、槍、爪四種武器類別供選擇，其相剋關係為爪>刀>槍>劍>爪，玩家間PK只要是對應到所相剋的武器時，則能增加20%的攻擊力，例如用爪的玩家攻擊用刀玩家的話，就能增強20%的攻擊力，其他類推。當然如果玩家不滿意自己的武器類別的話，還是可以去找師範幫你改變的。



除了道具店外，倉庫可能就是第二多人的地方

聲望值上升時隨機增加血量

這個改變大大提升了遊戲的變動性，在辛辛苦苦練功升級的過程中，除了可看到「發爐」的輝煌景象外，很多玩家一定會想：如果能再來點實質上的東西就更好不過了！所以在1.02版中就讓玩家的聲望值每上升1時，系統立即會將玩家的生命力以25～35隨機的點數上升，也就是說只要您的運氣夠好，該角色的生命力可能就會比別人高出那麼一點喔！當然，生命力提升的背後也就代表了回復能力的同步提高，讓你行走江湖更加輕鬆寫意。



達摩洞

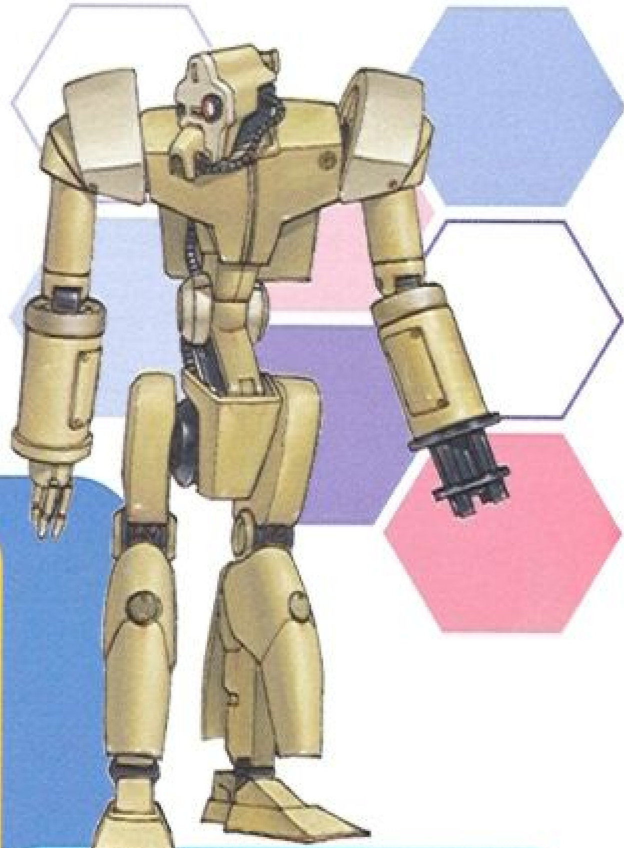
正邪兩派的區分更加明顯

這是為了讓玩家在遊戲中可更明確地區隔正邪兩派所特別作的一個小修改，在1.02版中正邪派人物的名字背景皆會以顏色作區隔，正派人物名字背景顏色為藍色，邪派人物名字背景顏色為粉紅色，玩家再也不必擔心分不清正邪了。



將軍墓地下王陵，裡頭都是石像或是盜墓者

時空戰場 RENEWAL





▶ 研究製造所：NOYA ▶ 販賣流通所：華義工坊
▶ 遊戲類型：線上角色扮演 ▶ 科技需求：P-450、64MB

預定推出日
2002年
3月

小藍：聽說這是今年華義工坊又將推出一款超勁的線上遊戲，就是－《時空戰場》！這款在原產地韓國就十分受到當地玩家熱愛的線上遊戲終於要登陸國內了，標榜要讓玩家有全新的享受！而到底這款線上遊戲到底有什麼過人之處，可以讓華義工坊敢於發出如此豪語呢？快快往下看吧！咳～咳～差點被噎到 ^^!!

阿雷斯：呵呵……小藍！你一語雙關哦！ ^^ 你不覺得天堂上面有人給你壓力嗎？

小藍：哪有！你看這款遊戲的風格、人物、造型都有超越目前所有線上遊戲的架勢，而且多了很多新的功能……咳～這次真的被噎到了^^!!嗯…說真的，老王賣瓜，也要瓜是甜才行，致於是甜的，也得賣的好才行啊，現在應該可以確定瓜是甜的，接下來就要看賣的人要怎麼賣，而買的又願不願意買囉！ ^^





商店交易視窗（道具店）

新的紀元已經開始……
空氣凝重，全世界都一樣，不管你願不願意，你已經成為我們的一員。只能堅信把破壞變為創造，把憎惡變為和睦，把絕望變為希望的機會就在眼前。我們不能有絲毫的猶豫，為了文明世界的重建將不惜一切犧牲小我。
因為，如果我們失敗，這世界也將跟著淪陷……
<Dr. Brian Gilbert.In 3rd Countermeasure Conference>



方便的自動地圖系統。



遊戲背景介紹

故事是發生在未來世界的一場毀滅性戰爭後。那時候的世界原先是由具有私有軍隊的巨大企業財團所掌控，長久以來為了爭奪利益而有武力衝突：連綿不斷的小規模區域衝突終於演變成一場毀滅性的戰爭，人稱「利益戰爭」(Fund War)。這場戰爭最後雙方以威力超強的導彈，對射互相毀滅的大屠殺做為結局：但是隨著毀滅戰爭結束，地球的資源卻已所剩無幾……

戰後為了爭奪所剩不多的資源，各大勢力仍然爭論不休：這時，在戰時領導研究生化人的生化科技權威一布萊恩博士，提倡「利用戰鬥生化人，作為重建社會所需的勞力提供者」爭取到許多實力派人士和各界頂尖人才的大力支持。於是由布萊恩博士領導的重建組織ROOT（Renewal Organization Operating Team），在短期內很快便成立為強大組織，布萊恩博士成為全世界的新領袖。

由ROOT進行的重建計劃，得到了出人意料的結果：三個月內，生化人就已經在重建計劃區內建造了一座名為「重生」的小鎮，並建構出一套屬於生化人的經濟體系。由於發展得太快，生化人所表現出來的環境適應力，遠超過開發團隊的預估，使得原本支持計劃的高層開始害怕生化人，認為生化人將變成威脅人類的新種族，於是開始有排擠他們的動作出現：生化人自然也不甘示弱，也更加緊發展自己的勢力。才剛平靜了沒多久的地球上，又開始風起雲湧，身為生化戰士的你，便創造來到這個未知世界，你可以選擇你的力量：成為全知全能的創造發明者、或是具有無限潛能的超能力者、還是肌肉強健的武力戰士，雖然你可能擁有改變世界力量，但卻不能擺脫命運，試著在這恐怖的世界活下去吧！否則你將只是個生化垃圾。



任務解說畫面，如果開始解任務時還可以隨時看提示。



有許多玩家的身材。



拯救世界 -- 完美的生化人

要在這個毀滅混亂的世界活下去，玩家必需要成為一個完美的生化人。你可以決定你未來的命運路線，但你卻不知命運裡的任務會是什麼？初進入《時空戰場》的你，要決定你是何種生化人：生化人的潛在屬性有力量、智力、耐力、敏捷、體質、技術。利用這六種屬性地調合，主要可分為三種生化人：智力與技術性極強的生化開發者：具有生產能力，更重要的成長後的開發型生化人可以創造出強大的武器和道具。雖然在戰鬥上沒有優勢，但成長後成為工程師，利用工程師的技術與智力，仍是存活和改變世界的重要力量。第二種是生化超能力者，也是具有高智慧，但卻擁有神秘的體質，在他們纖弱不強壯的身體裡，卻潛伏著無窮地潛能，伴隨著玩家的成長，玩家可以學會更多的PSY（超能力）技能，用超能力來擊潰敵人、幫助夥伴，但別忘了要成為最強的超能力者，必需付出代價是高度經驗值的累積。最後一種是強健的生化戰士，在力量、耐力的優異上，使得肉體成為你的絕對武器，擅長使用武器攻擊、無論是使用刀劍類的近身武器、或是槍炮類的長距離武器，身為生化戰士絕對比前二類的生化人更具有威脅性！



你想成為潛力無窮的超能力生化人？運用神奇的超能力打倒敵人



這就是超能力的可怕！放出巨雷般的電能重擊！



各種能力屬性的不同，才能有不同生化人力量。



給你全新的人生

除了上述的三種生化人，具有不同類的戰鬥相關技能之外，《時空戰場》中還有許多其他線上遊戲所沒有的設定，使得玩家在世界《時空戰場》中，將成為更獨特的生化人！玩家是活在一個完整的未來生化社會中，無論食衣住行，都圍繞在未來充滿科學奇幻的世界。

除了各項戰鬥相關技能之外，《時空戰場》內也設有許多有趣的個人技能以供玩家們學習。例如玩家們有拿到釣竿的話就可以去釣魚、拿到屠刀就可以把動物屍體上的肉和皮以及骨頭切下來、拿到十字鎬就可以去採礦、拿到釘耙就可以種田或採藥草、拿到斧頭就可以去伐木等等：而要把這些原料加工成可以運用的資源時也各有其相應的技能：這使得遊戲中培育角色的過程變得非常有趣。













衣服不再一成不變

而《時空戰場》中還有許多其他線上遊戲所沒有的設定，使得玩家能更融入遊戲中的世界！比方說大部分遊戲中角色身上的穿著從頭到尾都是那一套，好像這些人都不用洗澡更衣似的：就算不考慮這一點，不管那衣服有多漂亮，但是一直都穿著同一套，看久了也會膩吧！在本遊戲中就不必擔心這一點，因為玩家們的角色可以換衣服！而且不是只有幾套而已，玩家們可以隨時線上更新，不必擔心自己趕不上流行！除了衣服以外，玩家們如果口袋麥克麥克，還可以去買輛拉風的跑車來代步！到時候開著跑車在街上來來去去，想不走路有風都很難耶！不過這跑車在遊戲中可是物以稀為貴，想要在街上拉風的話，就請玩家們到時候多多努力了！

在遊戲的更衣系統會依照自己所裝備的衣服、防具、武器而改變造型。剛進入遊戲時，生化人的你是赤裸裸的，雖然一開始你就配給了基本戰鬥制服和簡單武器，可是一旦你進入了《時空戰場》的世界後，就是一個完整獨立的生化人，可以擁有不同的個體，玩家可以穿上重甲的戰鬥服、也可以穿上華美的服裝，端看玩家想成為一個如何的生化人，別以為服裝只是為了戰鬥需要。而在服裝的搭配更是複雜，從頭部、上衣、褲裙、腕部、鞋子、風衣外套……這些不同的組合，絕對讓你看了眼花撩亂！而且有些服裝是買不到的，屬於很特殊的寶物，能夠穿上這些與衆不同的奇裝異服、表示你這個生化人在這個世界擁有極高的地位。



好清涼的聖誕女郎裝，還搭配麋鹿帽，生化人也會過耶誕節！



西裝配墨鏡的造型，太酷了！是駭客任務的電腦生化人？還是MIB的星際戰警呢？



未來的毀滅世界裡，還是穿著可以防輻射的衣服最保險嚕！



穿上這身鎧甲裝，一定不怕任何敵人。



街上的人三教九流，連服裝也是形形色色……



看我開著深紅色的跑車，誰人跟我比！



人是鐵、飯是鋼

在《時空戰場》中，角色的健康管理可是很重要的！比方說在遊戲中人物的HP和MP有降低的話，只要不進行戰鬥過一陣子就會自然恢復：而遊戲中還有特別的『休息系統』的設定：只要玩家看到『椅子』後把人物移動到椅子上按下『Ctrl＋S』他就會坐下！雖然這時不能戰鬥或工作，但這樣可以加快自然恢復的速度：如果有『床鋪』的話，更可以躺下睡覺！這樣恢復得更快！不過遊戲中可不是到處都有椅子或床鋪的，搞不好玩家們會為了區區一張板凳或是一個床位就大打出手耶……遊戲中還設定有『飢餓』這項數值，剛開始進入遊戲都是從最滿的100起跳（肚子吃飽了），但是隨著時間流逝這項數值會開始下降（肚子開始餓了），只要吃些食物就可以回升：但如果一段時間內不進食的話，這個數值會降到0（肚子餓扁了）。但可別以為這對角色不會有甚麼影響哦！為了不影響角色的戰鬥力，玩家可得多關心角色的健康管理哦！



嗯嗯嗯，有這麼多兄弟來和我一起種田，吾道不孤也……

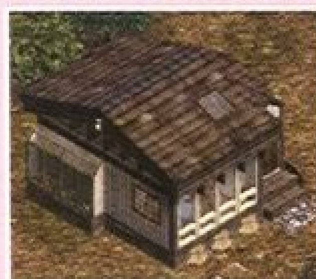


築夢踏實！……但還要自己築家

在許多線上遊戲中都有容許玩家們拉幫組派、結黨營私的功能，例如華義本家的《樂園》中玩家們就可以自組社團，《石器時代》中玩家們也可以自組家族；但在《時空戰場》中玩家們不只可以搞公會，甚至連所在地的城市都可以自己設計自己蓋！而且連自己要住的房子都可以由玩家自己親手打造！玩家們如果有夠熟練的相關技能，又收集到足夠的資源的話，就可以親手從一磚一瓦把自己的家蓋起來；可以蓋的房子還分成三種A、B、C等級，每級有三種式樣的房子。而且玩家們還可以看到自己的房子從一片空白的地基上逐漸成型的施工過程哦！那種「萬丈高樓平地起」的成就感實在不賴……而當夠多開拓者的房屋聚在一起時就可以組成村莊，如果發展得順利很快就可以升格為城市！發展得越好的城市就可以得到越多政治、軍事和文化等等的優勢哦！



資源視窗和動作指令視窗。



這棟屋子看起來簡單，不過蓋起來可是要很多技術。



這個屋子裡的每樣傢俱，還是要花錢買的。



還是自己的家住起來最舒服。



不准PK未滿30級的玩家

「PK」可說是目前所有的線上遊戲都有的一項重頭戲，有許多玩家嫌殺怪物不夠痛快，於是熱衷於PK的人總是比安分練功的人多。可是因為大多數的線上遊戲對於PK都採取了完全放任的態度，導致部分缺德玩家就專門欺負剛入門的新手。為了防止這一點，《時空戰場》特地為玩家們準備了一個很「溫柔」的遊戲環境：首先是在遊戲中的PK有項特殊限制，那就是－不准PK未滿30級的玩家！再加上容易上手的操作介面，保證能讓新手迅速入門！



這可是模擬城市線上版？大家來用力組成自己的社區吧！



會有人物提示你的任務，按下F1還會告訴你目前要完成的任務是什麼。



敵人中的大魔頭出現啦！



結合衆人的力量去攻城吧！



左下方的還是自動地圖記錄，還有座標表示，在任務指南中都會告訴你任務的座標區域。



生化人剛誕生時，會有很多教學任務。

戰　場





研究製造所：韓國SIEMENTECH　販賣流通所：遊戲橘子

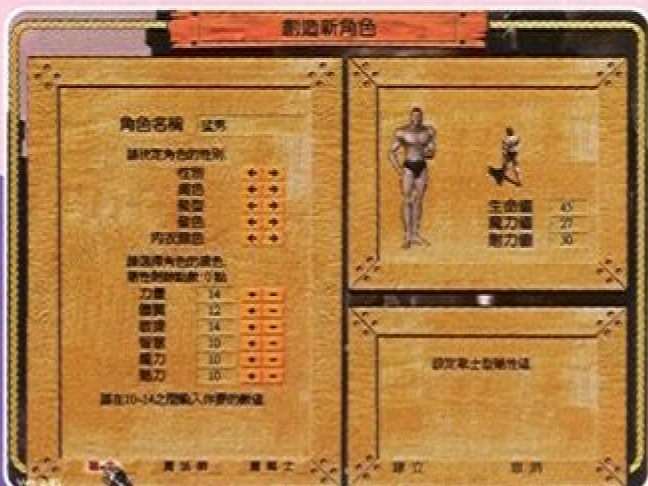
遊戲類型：網路角色扮演　科技需求：PII-400、128MB RAM

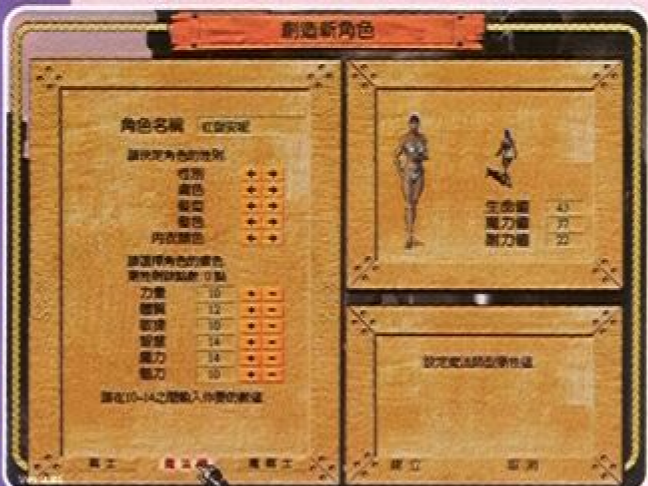
預定推出日 2002年4月

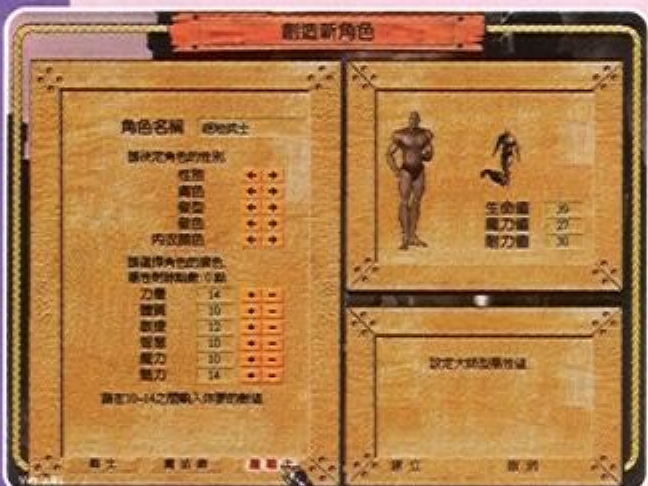
最近實在是太忙碌了，一直撥不出空上《戰場》去鍛鍊一下自己。不過沒關係，在那邊我收了個名為紅髮安妮的徒兒，雖然她有點迷糊又笨笨的，但是她的拼勁可是一點都不輸人喔！下面就藉著她的冒險紀事來帶領大家進入《戰場》的世界。

角色設定 想怎麼變就怎麼變

《戰場》的一大特色就是可以自由選擇髮色、膚色、髮型、髮色及內衣褲顏色(！)，白皙的皮膚配上紅內褲，真是超勁爆！或者是光頭女配上豹紋內衣褲，這樣有沒有更像女戰士呢？這些個選擇不會影響任何數值，可是可不敢保證這樣有沒有人敢讓你入工會喔！我設定了一個頭上有兩個包包髮型的女性角色--紅髮安妮，精采刺激的冒險開始囉！







▲▲▼創造人物時會因為職業而使得初期能力值有所不同，每升一級有3點的點數可加在能力上。

新手須知







進入遊戲後，可以利用熱鍵來查詢遊戲中的指令指南和功能查詢，真的是十分方便。再來檢查一下自己的包包，裡面有一把匕首和幾瓶藥水，外加一張地圖和回傳捲軸。先點擊匕首兩下裝備起來吧！徒手打史萊姆可是很危險低。

剛進入遊戲對於東西南北根本分不清楚，打開地圖看一下自己在哪裡呢？啊！原來是黑布列斯大陸上的新手村。這時有個人跑過來跟我說：「在這裡妳可以盡情的打妖殺怪，等到等級到達一定程度之後，就沒有辦法繼續當個中立者到處遊蕩了，一定要選擇成為阿瑞登或是愛芬的人民，在黑布列斯大陸上為國奮戰。一旦決定後，登上傳送點，將永無翻身之日囉！」。ㄟ……這樣說有點嚴重，只是如果身為愛芬人民而跑到了阿瑞登，只怕會引起當地人民的公憤而被K掛……。於是我就傳送到愛芬，還是旅人的我決定先到處逛逛視察一下，然後再決定方向。打開地圖看一下所在位置的座標，城市內各個商店和市政中心位置、作戰區都在地圖上一一標明了地點，這樣要在兩大國裡逛逛也方便許多。



▲一開始可先看一下輔助說明

來去 道具店治裝打扮

既然想要脫離旅人身分成為愛芬的國民，當然要先到市政中心去看看最新的國家情報囉！沒想到，市政中心的官員還挺嚴格的，希望我能提升自己的等級來證明對愛芬的忠心，之後才決定是否讓我成為愛芬的國民。唉～白跑一趟了，只好繼續安妮的冒險旅程。



市政中心的入口

這回安妮來到了道具店，愛芬道具店的老闆娘就和藹可親多了，一直彎腰點頭（這樣不會累嗎……）。道具店裡賣的東西都屬於日常用品，有各種衣服和生產技能書籍等等，還有衣服染料可以用來染衣服的顏色。雖然手頭有點緊，決定還是別穿著內衣褲晃來晃去，於是就買了件襯衫、長褲及馬靴，而且還把襯衫染成黃褐色、長褲染成卡其色及靴子染成深藍色，嘿嘿，現在安妮有了蔽體的穿著，就不怕季節變化而感冒啦！下次有錢一點，再來變其他花樣。安妮還順便買了幾罐補血藥劑和釣魚手冊，打算學習之後有機會去釣幾條魚來見識一下。這下子錢都花光了，來去打幾隻史萊姆補貼補貼家用吧！



賣掉身上多餘的物品



▶這裡就是愛芬的道具屋



▶購買染料來變換衣物的顏色



▶要買技能手冊才能習得生活技能喔！

入國籍 的程序

訓練場是打怪練功的最好地方，只不過在這裡最多只能練到40級。這裡有許多釘在木樁上的木偶，還有群體攻擊玩家的木偶，對於只有匕首的安妮來說是十分恐怖。安妮就先守在第一個木偶身邊，拼命的狂打，希望可以快點昇級離開這些一直圍過來的木偶。而如果已經到達19級可是仍然沒有加入任何國籍的話，市中心會不斷的催促你：「19級以上趕快到市政中心報到，你已經不能再當旅人了！」。在新手村可以練到19級，19級以後要加入國家才可以再繼續升級，原來是這樣，難怪這時候打了老半天都升不了級，趕緊往市政中心前進。



這裡頭就是訓練場，好好鍛鍊自己吧！



市政中心所提供的各項服務



使用魔法護盾

終於，市政中心的官員大爺讓我成為愛芬的國民了，有了這個名份，我就不再是默默無名的無名小卒，可以邁向接受任務、領取英雄披肩及領取獎金的目標了！希望有一天，我也可以帶領隊伍把阿瑞登給打下來，成為最偉大的勇者！



▲火球術



◀使用鍊金術的技能

學習 生存的技能





基礎的裝備這邊都能買到喔！



這邊就是愛芬的打鐵屋

走阿走的來到了打鐵屋，這位大哥教的東西可就多了，舉凡徒手攻擊、弓箭技能、長劍、西洋劍及短劍，甚至製作武器防具的技能，在這裡都可以買書來啃。也就是說，想要使用這些武器，都要先讀過這些武器使用的書籍，增加技能屬性才能讓武器使用起來更得心應手。所有的基本裝備在這裡都能買到，而且還有分男女性專用。安妮很想買個好東西用用，但是不僅錢不夠用，安妮還是個大肉腳，力量和等級都不足，唉～算了。不過安妮還是得先學學弓箭技能，因為安妮雖是魔法師，可是都還沒學到魔法技能，如果馬上需要近身作戰的話，反而容易一下子陷入危險。接著買了弓箭，等會逮到幾隻史萊姆來試試看身手如何！



善用 士兵的掩護攻擊



要存放東西的話別忘了來找他喔！



公會大廳的入口

再來閒晃到倉庫去，倉庫主人是專門幫玩家保管物品的好心叔叔，交易時把物品直接拖曳到倉庫主人身上就可，領回則按下領回物品就可以了。安妮相信他一定是遊戲裡面最忙的人了！

在路上有時可以看到散落在地上的史萊姆黏液、巨蟻的觸角和腿，這些東西都可以撿來賣，而且價格不低喔。在農場附近的訓練場還有士兵大哥駐守，安妮總是把史萊姆引過來，不過士兵大哥也是不好惹的角色，而且非常盡責的使用「轟天雷」，馬上讓牠們失血20～30點，一下就清潔溜溜，看到魔法這麼厲害，安妮現在也要前進大法師之塔，去學習魔法囉！





▲▲充分利用士兵的幫忙

魔法的學習和使用

▶第一級的法術──魔法箭



前往大法師之塔的路上充滿了危險，這一路上可是讓安妮提心吊膽了好一會，因為旁邊的半獸人一直對安妮心懷不軌。花了好長一段時間終於進入了大法師之塔，大法師可是一位嚴肅而且嚴厲的法師，他希望學習魔法之人都是心地正直的人，不要用法術來欺侮人！嗯嗯，安妮乖乖的點頭稱是，趕緊掏錢出來學魔法。

在魔法欄中的第「Ⅰ」欄，和魔法師能教導的第「Ⅰ」欄中的技能：魔法箭、治癒之光及召喚食物都把它通通學起來。第「Ⅱ」欄中要學習的有火球術、精血吞蝕及魔法護盾，而第「Ⅲ」欄的烈焰衝擊也要學起來，學好之後到外面去找史萊姆群來試驗魔法的厲害。







雖然每一等級的魔法都能學習，但還是要看角色的等級，以及經常使用的狀況來決定使用技能的成功率。像第「Ⅲ」級魔法的烈焰衝擊，安妮使用起來只有50%的成功率，要是施法失敗時，在頭上除了出現Failed（失敗）的標示之外，還會被懲罰。唉～一開始安妮可是慘叫連連啊！不過安妮有不屈不撓的精神，清空視野眼界內的史萊姆後，終於有了75%的成功率了，而且也使用隔空取物的魔法，不必靠近史萊姆的巢穴，就能把一堆藥劑、錢幣及武器等通通到手。

公會的成立

▼唯我獨尊公會正式成立

戰鬥好一會了也該歇一歇了，安妮便前往公會大廳去瞧瞧。在公會裡有一位人員提供數種功能，有創立新公會、解散你的公會、購買公會加入申請書、購買公會退出申請書及預約競技場。安妮也來組織一個公會看看，嗯～公會名字就用「唯我獨尊」，接著就等看看有沒有人想加入囉！如果以後想要解散公會，玩家點選解散功能的話，之前所建立起的基業都會消失喔！



前進地下迷宮



就是這三隻獨眼巨人將安妮給秒殺了>_<

看看地圖上的各個地點，好像大部分的地方都去過了，只剩下地下迷宮還沒有進去探險過耶，嗯～就給它進去瞧瞧吧！等著畫面轉換中的Loading……，才入洞口，只見三隻高大的獨眼巨人，聽見「鏘鏘鏘」三聲，轉瞬間一聲慘叫，安妮已經葬身在巨人腳底下。什麼？發生了什麼事？安妮連走動都還沒，就已經慘遭辣手摧花的命運。天啊！難道這就是傳說中，被惡靈詛咒的地下城嗎？難道沒有三兩三，沒有整裝的隊伍就不能來挑戰這些惡鬼嗎？唉～只好重新開始遊戲，傳送回愛芬的復活聖地了。

經歷了幾天的冒險，安妮終於能心滿意足的休息片刻，回想一下自己的成果：升級到52級，金錢賺到2萬多，只差裝備不齊全，魔法還要繼續學Ⅲ級之後的，打算以後都用群體攻擊來讓那些妖怪死光光！不知道會有多少人加入我的「唯我獨尊公會」？呵呵呵，做著這些美夢，安妮終於筋疲力盡的睡著了，大家也不要狂練太晚哦！身體還是要顧的啦！



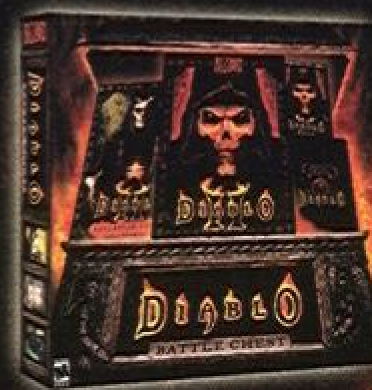
這邊是愛芬的復活點，只是死了都會從這邊開始▲

DIABLO II

如果還沒玩過暗黑，千萬別跟人說

台灣區暗黑破壞神 二系列銷售量正式突破40萬套，佔全球400萬套的10%，在此我們向所有台灣玩家致上一份謝意，玩家的肯定創造我們在亞太區傲人成績。如果你還沒玩過暗黑，全新世紀典藏版讓你一次典藏暗黑全系列的經典。不過，還是別跟人說你沒玩過暗黑。

內含：暗黑破壞神I英文版+暗黑破壞神II中文版+毀滅之王中英文合版 建議售價：1688



反恐特勤隊 vs. CS玩家

挑戰是爲了證明自己的實力!!

I want You! Challenge You! Change your Mind!!









原先由玩家在玩魔域幻境Unreal時自行設計的模組,
利用Unreal的開發引擎開發出來,經由設計小組的討論,
決定將它發楊光大,成就了"Tactical Ops 反恐特勤隊"!!

反恐特勤隊

TACTICAL OPS

ASSAULT ON TERROR



英寶格股份有限公司
INFOGRAMES TAIWAN LIMITED
客服專線:02-55549523
http://www.tw.infogrames.com

官方網站：www.tactical-ops.to





孤
在


DRAGUNOV SVD RIFLE
HITMAN 2
FIBER WIRE
HITMAN 2
AMT HARDBALLER
HITMAN 2
HITMAN 2

你的電腦一定能轟!!

RAM:64MB
CPU:AMD K6-3 400MHz,
Pentium II or Celeron-A 300MHz
OS:WIN95/98/ME/NT/2000/XP
HDD:150MB free
3D加速卡支援至1920*1440超高解析度

Sam is back !!

一發不可收拾,
擊潰你PC的山姆兄來了!!

「2001電玩遊戲」評選年度最佳PC Game"[重裝武力]"
2002年 重裝武力2將再度禪連此榮譽!!

12個新單人關卡



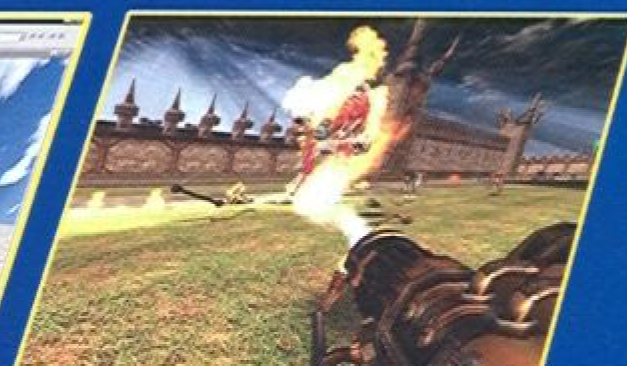
15個新多人關卡



增設七種新怪物



3種新武器(火焰噴射器、8倍放大狙擊槍和鏈鋸)



代理發行



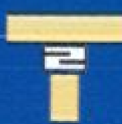
英寶格股份有限公司
INFOGRAMES TAIWAN LIMITED
客服專線:02-55549523
http://www.tw.infogrames.com

通路經銷

大宇資訊股份有限公司
SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC.
代表號:02-8226-5677 客服專線:02-8226-5655 www.softstar.com.tw







我們可愛的山姆兄。
在西元2104在成功的控制宇宙船後，
竟與跟蹤我們山姆兄的宇宙船發生碰撞產生爆炸，
宇宙船居然墜落到南美山區。
因此這次山姆在打倒古代埃及勢力之後，
為了自己的生存，將在南美地區的山中，
尋找能夠修復宇宙船的關鍵。
直到他抓出幕後的另一位魔王Mental為止．．．



SERIOUS SAM™
THE SECOND ENCOUNTER

重裝武力2

更強程式引擎 挑戰你的視覺極限

.56組多的特效效果
.四等分特效觀察環境狀況
.地圖編輯器創造新的事件場景
.3D模型編輯器，將自已取代成山姆兄

絕佳的多人連線功能

16人集體連線共同進行[連線闖關]
[連線死亡擂台競賽]等多達五十五種不同難度的玩法供玩家選擇，
設計小組也將在網站上不斷提供多人競賽的模組讓玩家下載，
你能不來試試看更好的重裝武力二嗎？

勁爆武器及物品是山姆兄的特色



火焰槍

高溫燃燒敵人，
也可使樹木著火後砸向敵人

近距離殺敵，
引爆你血液裡的暴力因子



終極
鏈鋸

進入百萬大軍
如入無人之境的隱形裝置



超猛
快速靴



16mm
狙擊槍

制敵於千里之外

MONOPOLY
TYCOON
帝國企業

中文版
上市



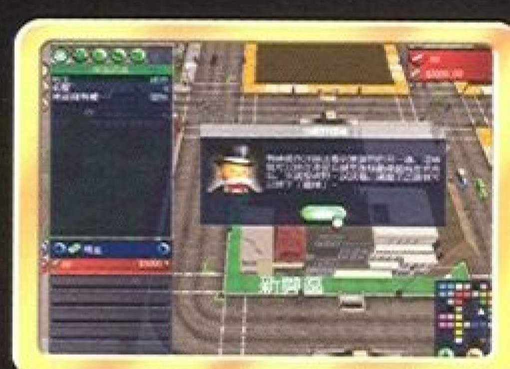
雙語CD版 [中文版/英文版] 任你自由選擇! NT$:790

顛覆傳統設計　將紙上遊戲轉換經營模擬即時策略

360度自由旋轉遠近視覺 取代2D平面枯燥紙牌

全球網際網路連線競賽 取代四人擲骰等待空間



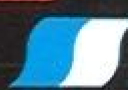



製作發行

INFOGRAMES Taiwan

英寶格股份有限公司
INFOGRAMES TAIWAN LIMITED
客服專線:02-55549523
http://www.tw.infogrames.com

通路經銷



大宇資訊股份有限公司
SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC.
代表號:02-8226-5677 客服專線:02-8226-5655 www.softstar.com.tw

Licensed by



Hasbro Consumer Products

deep red

插畫家：張雅涵

鬼神之門

連續劇要換跑道啦！

連續劇式大型RPG國內第一套！









《李氏物語》（鐵拐李）和《呂氏物語》（呂洞賓的故事）一套產品二款遊戲要你享受最新型連續劇式玩法。

代理發行

INFOGRAMES Taiwan

英寶格股份有限公司
INFOGRAMES TAIWAN LIMITED
客服專線:02-55549523
http://www.tw.infogrames.com

通路經銷



multimedia
協和國際多媒體股份有
KING'S INTERNATIONAL MULT MEDIA
TEL：(02)2696-4866






插畫家：張雅涵

◆ 充滿濃厚中國風的美術設計

◆ 各式奇異怪物造型設計

◆ 各系魔法及武功心法

◆ 齊全的道具及武器鑄造系統

楚天舒

17年少青壯：性格比較衝動，
愛憎分明，在偶然機緣，
喚醒了他身上的忠義潛質展開一段冒險之旅…

碧雪情天

一種寂寞的等待，在黑夜裡無窮無盡的彌漫

淒婉的人神相戀

隋朝的建立，歷經種種磨難，其中不僅有一批捨生忘死的忠臣良將的輔佐，同時，也有一些妖魔的幫助。但在王朝建立之後，天子遣散了大批的忠臣良將，並且，以妖魔危害人間爲由，請求天庭剿滅妖魔。天庭派來的神，在剿滅妖魔的過程中與人間的一名女子產生了感情，並且留下了後代。神由於一時遲疑，沒有把妖魔悉數殺盡，而是將大魔王暫時封印起來。神由於違反了不能與人通婚的規定受到了天庭的監禁。若干年過去了，妖魔被水月妖姬放出來了，去找人間的天子，要回他們原先約定的利益。人間界將掀起一場不可預測的災難……

代理發行

INFOGRAMES Taiwan
英寶格股份有限公司
INFOGRAMES TAIWAN LIMITED
客服專線:02-55549523
http://www.tw.infogrames.com

通路經銷


multimedia
協和國際多媒體股份有限公司
KING'S INTERNATIONAL MULT MEDIA CO., LTD.
TEL: (02) 2696-4866









不被祝福的浪漫愛情……

神話式中國文化

唯望簫歌勁曲，夜不眠。一片赤情為紅顏。

细思樓宇亭台，月難圓。雙劍泣殺鬼神膽。

笑看落花流水，人憔悴。六月飛舞寒冰雪。

寒冰雪

18歲冰雪聰穎,
是天神嚴昌與凡間女子美姬所生的女兒,
她表面冷峻但內心溫善,欣賞楚天舒的直率與熱情…









SONIC TEAM

SEGA PC

榮獲無數日本遊戲大賞的PC版網路RPG，即將登台

一場跨越國界的相遇，一段合作無間的冒險

2002年4月3日全省上市　限量版同步發售



PHANTASY STAR™ ONLINE

夢幻之星網路版

代理發行

第三波

台北總公司 / 台北市信義區信義路五段18號B1　Tel：(02) 87803636 Fax：(02) 87805656
台中分公司 / 台中市文心路一段218號22樓　Tel：(04) 24711600 Fax：(04) 24711601
高雄分公司 / 高雄市左營區博愛二路106號1F　Tel：(07) 5588067 Fax：(07) 5584240

http://www.phantasystar.com.tw

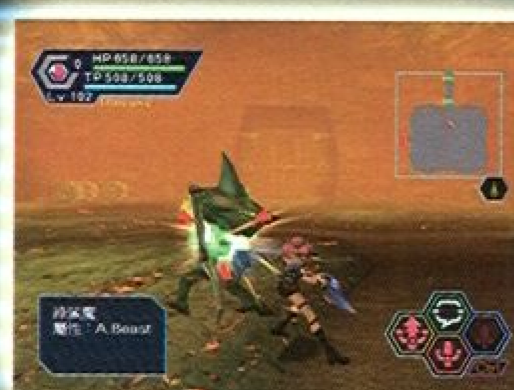
SEGA®

線上遊戲史上最強的RPG

厭倦了已經變質的線上遊戲世界？
其實你還是可以找到一個能彼此互相溝通，團隊合作，
充滿無限樂趣的網路遊戲
--還原你一個最純淨的網路遊戲環境




森林地區




洞窟地區

自創不同角色超過100種
和來自世界各地的玩家一同上網組隊
多達7國語言讓你溝通無障礙
多種的冒險任務、龐大的遊戲地圖，就在「夢幻之星網路版」




坑道地區




遺跡地區









遊戲工坊

精采遊戲狀況完全報導













秘境神話



預定推出日2002 6月

＊研究製造所：玩酷工坊　＊販賣流通所：酷一科技　＊遊戲類型：即時策略　＊科技需求：P-266、64MB RAM



唉！當久了能力有限的人類，有時候想想，要是能夠成為決定一切的「神」，那該有多好！在這個遊戲中，玩家就可嘗試當神的快感，不過就算是當了神，你還是要和其它不同種類的神競爭，主導神與神的戰爭也挺刺激的啦！但是要記得你的子民可不像你那麼聰明，要好好教育他們成為理想中的戰士，你才有可能成為最後的勝利者喔！

神秘世界的諸神之戰

「布魯斯秘境」是一個遠在銀河系之外的神秘世界，那是一個由諸神剛建立的新世界。創世神「蓋斯」賦予這個世界極大的包容度，祂的子民是一群各式各樣的生物，牠們有著自己的行為思想，並遵循著天神的指示進化，一切都是這樣的美好……。經過數百年後，蓋斯認為該是這個世界自我成長的時候了，便在世界中創造了六位天神，牠們各司其職，並各自擁有自己的領域，而在託付給六位天神管理之責後，蓋斯便消失在這個世界了。

六位諸神掌管布魯斯秘境後，確實加速了生物們的生長與進化，還各自發展出自己的文明，一切都如同蓋斯所願，這個世界確實進化很快而且很美好！但隨著時光不停流轉，六位諸神開始有了競爭之心，祂們為達到統一秘境的目的，竟開始極力激發出生物的原始本性--「攻擊」！於是六位諸神不斷尋找及創造新的生物，並極盡所能的加速牠們成長，最後布魯斯秘境的生物全都成為諸神的戰鬥工具，因為牠們都要成為這個世界唯一的「神」！



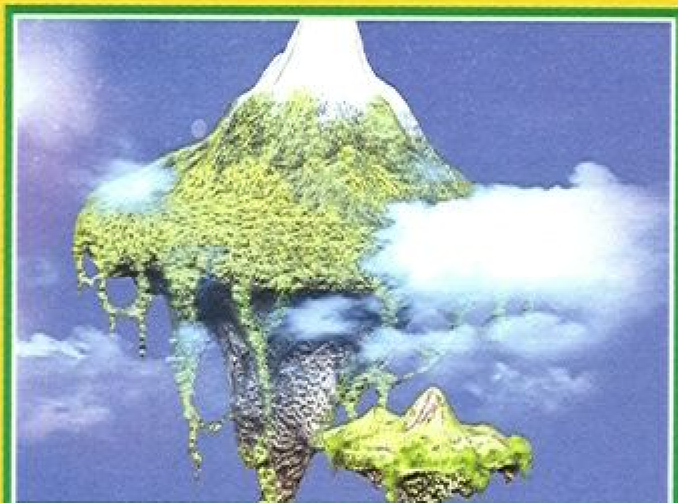
飛龍軍團大舉進軍了。



骷髏大軍團出擊了。

教育是邁向眞神之路

「秘境神話」是一款即時策略遊戲，玩家在遊戲中將扮演六個神祉的其中之一，帶領著各自不同屬性的子民幻獸，展開一連串的征戰。遊戲中每個玩家帶領的子民幻獸，可以經過調教與訓練，來提昇他們的等級與戰鬥能力，當等級到達某一程度時，甚至還可以將他們昇級成更高階的幻獸。為了累積實力與經驗，玩家必須在每一場戰爭中，盡量讓傷亡減少，這樣子你的子民幻獸等級與經驗才能不斷的累積提昇。由於您的子民幻獸大都沒有自己的意志，因此所有的執行工作與教育訓練，玩家都必須親自下指令，他們才會去執行。若沒有下指令，他們只會以仰慕的眼神呆呆的看著偉大的你(神)。另外你還有的很多剛出生的子民幻獸，完全不知道你的存在，如果你不與他們互動並教育他們，他們可是不太"鳥"你的，甚至在戰敗後，很容易被其它神改造其記憶，成為對方的子民呢！



漂浮在空中的大陸，也是秘境的一部份。

遊戲中的各種幻獸



魔族 骷髏戰士



天使族 光精



超能族 摩洛根



獸族 劍蛙

戰爭背後操控的手

當遊戲進入戰鬥之後，你這位偉大的神就不用太去擔心你的子民幻獸們了，基本上他們都會有排除異己與殺敵不留情的概念存在，只要其它不相信你的子民幻獸接近，他們就會毫不留情的主動攻擊。除非偉大的你（神）下達其它指令，不然的話他們是會殺到死才罷手的。因此如何適時的下達正確的戰術，可是戰爭能否獲勝的一大要素。雖然神是不能主動去參與戰爭，但偶爾用用神力來攻擊其它神的子民幻獸，或者是施一些魔法來加強自己人的能力，在遊戲中是被容許的。如何掌握時機，幫自己的信徒一把，就是身為神明的你要好好考慮的了！



食人妖精與外星寶寶彼此相對峙。



殺光了敵人，你的子民才會停

六大神址與領地

遊戲中玩家可在六個神祉中，選擇一個來扮演。這些神祉中各有各的領地，所率領的種族也各不相同，我們就先來看看這些神祉與領地的介紹吧！



地界 守護神亞雷斯

地界是位於布魯斯秘境中間世界，生物主要以野獸系為主。地界的子民大多擅長近身戰，所以體力及攻擊力較高。蓋斯創造了守護神亞雷斯守護這塊土地，在將他注入了慈愛與悲敏之心後，賦予他強大的力量守護自己的子民並給予敵人痛擊。



龍界 守護神亞爾瑪斯

龍界原本跟地界與天界共處於中央大陸，但是因受到龍神亞爾瑪斯的神力影響，竟反地心引力脫離中央大陸而變成飄在空中的浮遊島。龍界的生物以龍族或鳥族為主，他們均擁有強大的攻擊力及驚人的防禦力。守護神亞爾瑪斯為龍神，擁有強大的力量，但本身並不會主動挑起戰爭。



天使界 守護神狄雅

天界與地界相鄰，是一個充滿和平與美麗的世外桃源。天界的生物以精靈或天使系為主，他們大多擅長遠距離攻擊或魔法攻擊。美神狄雅為其守護神，她掌管愛與美，是衆生心目中最美麗的女神，不喜好戰爭，但卻不得不被捲入即將而來的諸神之戰。



法界 守護神狄米亞雅

法界是蓋司特別創造出來，給審判之神狄米雅所居住的中立世界。在這裡居住的多是非生物系的機械人，由於它們原本具有審判與管理各界的權力，所以各種能力都很強。狄米雅因負責審判工作，所以蓋斯將其感情封印，他並不會刻意攻擊任何人，但是當有人做出危害秘境的事時，便會不顧一切的將其毀滅。



魔界 守護神阿修羅

魔界位於布魯斯秘境最下方，因受到極陰之氣所籠罩，造成其它界的生物死亡後，魂魄會經由極陰之氣的加持，而產生一種適合在魔界生存的亡靈或不死系生物。它們體力不高，但攻擊力強大，能在瞬間摧毀敵人。守護神阿修羅，力量來源為衆生的慾念，有一統布魯斯秘境的野心。



超能界 守護艾麗卡

超能界位於圍繞秘境的衛星上，是充滿科技與超能力的世界。其生物大都為科技生物或異星超能生物，它們雖然體型小，但其速度快，並擁有能讓對方造成機能異常的特殊能力。守護神艾麗卡雖具有無以倫比的行動力及超能力，但其像小孩子般任性且無理取鬧的個性，卻為這個世界帶來危機。

風色幻想 II



預定推出日 2002 6月

＊研究製造所：弘煜工坊　＊遊戲類型：角色扮演　＊販賣流通所：弘煜科技　＊科技需求：P-200、64MB RAM



在之前以策略角色扮演類型推出的風色幻想系列，在最近準備要推出的系列第三作－也就是『風色幻想II ～aLIVE～』竟然整個轉型為標準的角色扮演作品。到底這個轉變會為玩家帶來怎樣的感受呢？現在我們就來看一下下吧！

在「風色幻想SP～封神之刻」榮獲2001年度GAME STAR遊戲選拔－最佳角色戰略首獎之後，弘煜科技預計在今年的夏季推出風色幻想續作－《風色幻想II ～aLIVE～》，《風色幻想II ～aLIVE～》除了一改前系列作品的角色戰略類型，變成道地的角色扮演之後，在遊戲系統方面，導入更多的新系統，藉由這些新系統的協助之下，讓玩家可以從重生後的《風色幻想II～aLIVE～》得到更多的樂趣。

由旅團所延伸而出的奇幻故事

『風色幻想 II 』的故事主要發生於一個名喚“倫”的大陸之中。它是一個具有相當文明的地方，由於所謂“熒石礦”的發掘而引發了“蒸氣革命”之故，整個倫大陸上可說非常的先進，在各城鎮之中皆可見到一些便利於人們的蒸氣機械置於其中。不過這樣已有著基本科技力量的世界上，還是有著科學無法理解之處，那就是在數千年前，因精靈王伊札遭人類殺害而出現肆虐於各地，彷彿神罰般存在的精靈巨獸。

精靈巨獸是由已呈混亂現象的精靈們所組成，沒有思考的它將本能性的破壞所有接觸到自己的事物，這樣突如其來又不可預測的災難不斷的在這將近千年的歲月裡，為這片大陸帶來無數悲劇。人們當然想阻止這樣的悲劇不斷發生，雖然單以力量而言要終結這可怖的“罪”是完全不可能，但還是有一群由北方的聖靈教派所組織的人們想挑戰這罪與罰的執行者，他們就是被稱為“旅團”的人們。

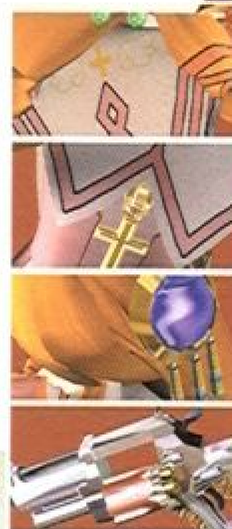


水氣繚繞的水上都市－水藍

危險四伏的地下洞穴



水藍城黃昏時的美景



旅團

旅團的存在有著許多意義，他們可說是受苦人們的救星，也可能是唯一具有與精靈巨獸抗衡之力的強者。這個代表聖靈教派的組織在人類的世界裡，救如同暗夜的明燈一般。

咱們的女主角－莉芙便是旅團的一員，在這個由灰袍智者所帶領的命之旅團中，莉芙這掃把星的存在就有如老天爺所給予的考驗．．。故事的一開始，為阻止精靈巨獸的肆虐而前往海上都市水藍的命之旅團，正是因為莉芙的衝動而與當時襲擊水藍的炎狼反叛軍正面交鋒，當然，這於水藍裡發生，旅團與反叛軍以及後來即將登場的精靈巨獸之三方大混戰，便是故事的序章。到底您所操作的莉芙會在這已淪為戰區的水藍中，將如何剋敵致勝呢？？這就得看看玩家的智慧了。



莉芙等人將在沙漠綠州亞伯小鎮的週圍遭遇到前所未有的沙蟲襲擊......



城塞都市但丁的城門一景，旅團與反叛軍之間的關係是.....





雙主角並行制

目前已知的序章中，玩家所操作的角色是「莉芙」這個旅團的初生之犢，而就在這由熱血的少女莉芙與冷血少年亞修所交織而成的序章過後，遊戲的內容也會有極大的改變唷！！從製作小組那兒的透露中得知，隨著遊戲的進行與劇情的發展，為了能將整個風色 II 錯綜複雜的二十多萬字劇本，整個原汁原味完整呈現，玩家將可以不斷的切換其它主角來進行遊戲。在這多達十人的主角們交錯複雜的劇情貫聯下，您會怎麼去發掘那引藏於歷史的陰暗裡，埋藏於神話中之唯一事實呢？？



於水藍都市裡頭，咱們的莉芙又有哪些盤算了呢．．．．．．



但丁的城下商店街，物品可是相當齊全的唷！

另外，玩家在衆多角色之間切換遊戲的結果後，想要賺取的經驗值不就困難許多了？？關於這一點玩家倒是可以放心，因為『風色幻想 II』為了因應多角色切換劇情系統，劃出“經驗共享”的貼心功能來供玩家使用，這個能讓新舊角色共用經驗值的系統，將會方便玩家在破關的過程中經驗值的累積（當然，如果你想挑戰高難度的遊戲，也可以把這功能給關了．．．）。



連戰鬥裡都會隨時插入劇情的緊湊情節可是特色唷！

強調人文風格的場景　構築出風色的世界



四周黃沙遍佈的沙漠城鎮。

除了複雜鮮明的角色之外，細緻亮麗的場景向來也是風色系列相當注重的地方，在它堂堂轉型為角色扮演系列之後，場景的製作方面當然也隨著遊戲中所強調的“旅行感覺”而有所變化。其中，最引人注目的地方便是這次製作小組在“人文風格”上的強調。因為地域的不同以及蒸氣革命後所造成的科技差異，所以在風色 II 的世界觀設定上，許多玩家所旅行經過的地方有都有著各式各樣不同的建物風格，如沙漠的綠州小鎮－亞伯中以現有石材所砌成的蘑菇狀抗風小屋；為抵禦外敵所建，以立體交差建法所打造的城塞型都市－但丁；以及煉金科技與中世紀建築風所融合的海上都市－水藍等．．。

強調團隊精神的戰鬥

這次風II的類型跟以往的類型不同，在系統上有了許多的轉變，其中以「戰鬥系統」為重點之一。風II吸收了前作戰鬥類型的優點，在這次戰鬥系統的規劃中，特別強調「團隊精神」。因為角色扮演類型的參戰人員比戰略角色扮演類型的參戰人員少了許多，因此常常會發生角色的強度不均的現象，到了遊戲後期，就只剩那固定幾名角色參戰而已，但戰略角色扮演類型的遊戲鮮少會發生這種狀況。

所以風II專為每名角色設計了專有的戰鬥特性。在戰鬥中，玩家必須善用這些特性，來進行團隊作戰，否則的話，就會發生打普通敵人就好像打魔王的情況，那麼打魔王時玩家一定會感到非常地艱辛的！若玩家可以善用團隊作戰的話，再困難的魔王戰都能輕鬆地應付。

此外在參戰人員方面，雖然只有三名人員，但是玩家可以藉由替換來更換參戰人員，所以團隊作戰是很重要的關鍵，假使無法做到的話，那麼戰鬥就會變得相當困難。玩家必須清楚地了解每位角色的特性，如此一來在戰鬥中，才能順利地發揮團隊作戰真正的效果。



凡妮莎公主的魔焰槍發動！可怕的魔狼之火將燒盡一切敵人。



劍聖美羽的實力可是極為驚人的．．．



莊嚴肅穆的水藍城城門。

異常現象

另外，在戰鬥中的異常狀態部分，風II也做些強化。在以往的戰鬥時，角色中除了“無法戰鬥”之外，其它的異常狀態對於戰況並不會有多大的影響效果，故玩家大都不在乎異常狀態。不過，在風II中，就不能不注意了！如果玩家忽略異常狀態的話，其狀態所帶來的影響將會相當的可怕，甚至於會因此而輸了這場戰鬥，因此玩家一定要隨時注意異常狀態，必要時裝備適當的裝備來加以防禦，這樣子戰鬥就會變得很容易了。

麻辣小魔女



預定推出日 2002 4月

＊研究製造所：Kiwi game　＊遊戲類型：射擊　＊販賣流通所：智冠科技　＊科技需求：Pentium233、32MB



這是一款充滿卡通風格的射擊遊戲。除了擁有簡單易上手，過程緊張刺激等遊戲特點外，它最吸引人的地方，就是在遊戲進行時，它的背景可都是美少女哦。嘿嘿嘿！聽說如果近距離的射擊，還可以打破這些背景美少女的衣服說……。

我說小藍啊！你這樣雙眼呆滯看著背景圖流口水，可是永遠過不了關的。

美少女加射擊　全新遊戲體驗



一般來說，射擊遊戲通常不是以Q版型態呈現，就是以陽剛造型取勝。但是「麻辣小魔女」卻另創捷徑，結合了美少女到射擊遊戲中，將整個畫面以超人氣美少女當背景。進入遊戲後玩家可選擇簡單版，欣賞她們清純可愛的模樣，或選擇麻辣版，打破造型水水的美眉的衣服，一窺她們若隱若現的內在美；如果你想看到夠嗆夠辣的畫面，眼睛要利手腳要快，才能看到不同職業屬性美少女的內衣款式。

不要以為這款遊戲看起來好像很簡單，當你真正玩起來可不是能輕鬆過關的。進入遊戲後，只要玩家操縱的小魔女還有生命值，遊戲就會繼續下去。不過想要把敵人打得落花流水，除了要很會閃、很會躲之外，如何適時的使用你的秘密武器也是很重要的哦！玩家不要只瞪著美少女不放，雖然怪物很卡哇伊，但是他們還是會毫不留情，成群結隊的攻擊你，一不小心的話，小魔女就會失血過多陣亡喔！



★畫面左下方的小魔女就是玩家操縱的角色。



★哇！逐漸打破美少女的衣服了！



★一堆怪物衝過來了，怎麼辦？

購買神兵利器　魔王看招

除了要盡力的消滅敵人外，在遊戲的進行過程中，玩家還要多多收集金幣。這可是很重要的哦！因為在打倒每一關的壞魔王後，玩家可直達道具店瘋狂瞎拼，這時候有錢才能好辦事。道具店裡的道具可都是能讓你威力倍增的喔！大破壞咒文捲軸，可發出致命光芒與星形輪軸，把敵人炸得清潔溜溜；火燄魔法的炙熱火球，瞬間讓敵人變成B.B.Q；閃電魔法，強大的貫穿力，把一直線上的敵人全部清光；隕石魔法，擲出去的石頭，把敵人當保齡球打；月光魔法，射程廣威力強大，敵人看到就會月光光心慌慌；能量光波魔法，把敵人送到無盡的黑洞裏。除了前面的攻擊性道具外，道具店也可以買到安全罩與透明的球體防禦力場等防禦性道具，保護自己避免受到敵人的攻擊傷害。



★在戰場中會有許多金幣可撿。



★道具店中可購買許多威力魔法。



★小魔女使出閃電魔法了！



遊戲工坊

麻辣小魔女



卡哇伊傭兵★戰鬥好幫手

遊戲中玩家也可以在道具店找到傭兵。這些傭兵們雖然長的可愛，但可不要輕忽她們的威力，她們可是緊追不捨的敢死隊喔！以下就先介紹幾種傭兵給大家認識。彈力玫瑰妖精，發射的彈力玫瑰，會把敵人自動彈開；冰凍妖精，零下20度冰凍彈，把敵人做成魔物冰雕；暴風妖精，使出超級旋風牙，將敵人K得滿地找牙；感應魔法彈妖精，發射的追蹤彈，把敵人的行蹤看得死死的；重力妖精，神奇重力場，讓敵人無法逃脫。這些傭兵如果針對敵人弱點搭配魔法與傭兵精靈效果更大喔！



★後方兩個傭兵的威力可不小喔！



壞人也是可以很可愛的

「麻辣小魔女」的遊戲畫面完全是日式風格呈現，一切以美形可愛為重。就算是反派角色也十分討喜可愛。俏麗的美人魚成群結隊，以甜美的歌聲來誘惑你；神似皮卡丘的毒蛾，會施放毒粉讓玩家慢性中毒；可愛的打掃女傭，致命武器是無敵掃把功；圓滾滾的史萊姆會分裂好幾隻，像黏皮糖一樣死纏著你；怪怪的黑蝙蝠沒事會在你頭上放便便；行動緩慢的眼魔，會自行爆炸攻擊你；頑皮的樹猴，最喜歡用樹葉飛鏢到處K人；紅眼電漿鳥人，發功時放射出散狀電漿球佈滿整個畫面，把玩家電得哇哇叫；庫斯拉噴火龍，噴射高溫火球與火燄雷射時，玩家小心變成香烤B.B.Q。



★魔王是漂亮的美人魚，叫人不忍下手。



★天啊！快被噴火龍烤焦了。



神秘美少女大公開

在遊戲中最吸引人目光的，莫過於那些背景美少女囉。每個人物都各有不同造型的設計，都有最迷人的pose，與性感又可愛的獨特魅力，讓玩家不禁手指大動。

我們就先行曝光目前已出現的六種美少女吧！


★花園裏的清秀佳人。


★榻榻米上嬌羞的女孩。


★成熟嫵媚的餐廳女經理。


★沙灘上斜躺的水手服妹妹。


★活潑迷人的俏管家。


★溫柔可人的小護士。

漢朝與羅馬



預定推出日 2002 5月

研究製造所：大宇資訊軟星科技　＊販賣流通所：大宇資訊　＊遊戲類型：即時戰略　＊科技需求：Pentium-Ⅱ500、64MB



《漢朝與羅馬》是大宇資訊首次在即時戰略領域的嘗試。為了讓廣大的戰略玩家能有一個全新的遊戲感受，大宇這次在遊戲引擎、玩法設計、美術圖製作等方面均投入了大量的資源去開發。遊戲題材上，西元前後百年間漢王朝與羅馬帝國的戰爭描繪了一幅幻想式的宏偉歷史畫卷；玩法上，省略了傳統即時戰略遊戲中繁瑣的資源採集和單位生產，取而代之的是以陣形作戰為核心的戰鬥系統；畫面上，有著豐富多樣的遊戲場景配合雨雪等天氣變化，並且提供了兩套遊戲介面給玩家選擇，看到這裡是否感覺熱血起來了，讓我們更進一步深入這場“漢朝”與“羅馬”的戰爭吧！

令人熱血沸騰的遊戲背景

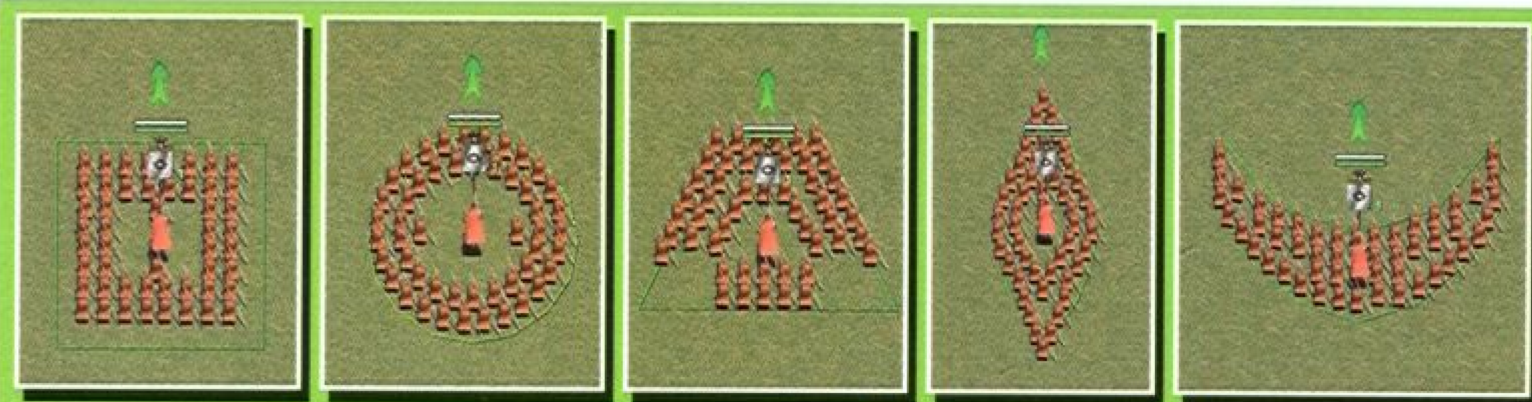
漢王朝和古羅馬帝國大戰！？沒錯，《漢朝與羅馬》將這場虛構但又是無數戰略玩家嚮往的戰爭搬上了遊戲。這兩個強大民族的交戰到底孰勝孰敗？只要在《漢朝與羅馬》中過過招，勝負立見分曉！包括漢朝、羅馬、匈奴、安息、埃及、高盧及迦太基等十餘個民族都在遊戲中相繼登場，各民族獨具特色的兵種將在歐亞非大陸上決一死戰。遊戲裏出現了羅馬方陣兵、投擲手、弓箭手、騎兵、戰車、弩炮、投石器、戰象及猛虎等五十多種作戰單位，更讓人激動的是，不同年代的著名將領也將一齊在遊戲中亮相，李廣、衛青、霍去病、凱撒、屋大維、西庇阿、漢尼拔、蘇列那及克利奧佩特拉等叱吒風雲的人物，帶領玩家從地中海到朝鮮半島完成一次別開生面的歐非亞大陸之旅！





漢朝vs.羅馬

生動有趣的陣法對戰



五花八門的陣型

《漢朝與羅馬》的最大遊戲特色在於更為注重戰鬥陣形的多樣性與其實戰運用。遊戲裏包括有方陣、圓陣、雁行陣，錐形陣、雁行陣、鋒矢陣、楔形陣、新月陣及行軍陣等十幾種陣形，並且漢朝兵團和羅馬兵團所使用的陣形也會有所區別。行軍陣形的特點是移動速度快，轉向方便，但完全沒有陣形效果的作用；作戰陣形的特點是移動起來速度慢，部隊疲勞度容易升高，但卻擁有強大無比的陣形作戰效果。陣形加權效果主要陣形的完整度和陣形的不同角度有關。完整度愈高則加權效果的作用愈大，而陣形加權效果根據陣形的不同角度而有差異，大體上加權效果由大到小依次為陣形的正面、側面和背面。背面就相當於陣形的命門，戰鬥中被敵人抓住弱點猛打，後果將不堪設想，遊戲Demo就曾展示過用實力6000的部隊來消滅一支實力20000的敵軍！而這一切正是陣形效果的完美展現。遊戲中陣形加權對部隊的視野、攻擊、防禦、打擊範圍等都有相當程度的影響，並且不同兵種使用相同陣形效果也有差別，例如騎兵部隊使用錐形陣，弓箭部隊使用雁行陣都會對敵方造成最大的殺傷力。



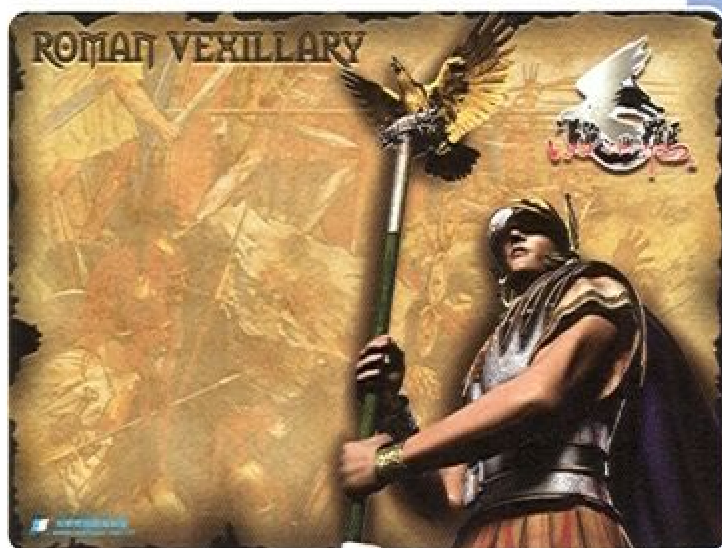
鎖定中高層次戰略玩家

為因應遊戲的獨特玩法，《漢朝與羅馬》擁有一套新穎的部隊操控模式，需要玩家對戰局發展著敏銳洞察力來掌控。遊戲的操作模式同一般即時戰略遊戲有相通之處，卻又有讓人完全陌生的地方，例如：部隊的平移、陣形方向的調整、陣形變換及攻擊模式的選擇等等，另外，遊戲中還能通過鍵盤的方向鍵來控制單一部隊的移動和轉向，而這是RPG玩家最熟悉不過的了。讓人感受最深的是遊戲對於老手真是相當貼心，包括連續移動、攻擊、調整陣形方向及計策使用等行為，都可以使用巨集指令一次完成！



輕鬆操作這樣龐大的軍隊

《漢朝與羅馬》在戰略安排和戰術運用上可以說是讓玩家充分體驗一名軍事指揮官的感受。遊戲中地勢高低、天氣變化、不同的地形種類都對部隊的作戰效果產生一定程度的影響，玩家為了取得勝利必須考慮佔據有利地勢並選擇適宜的時機出擊。偵察敵情在遊戲初期十分重要，突然與敵人發生遭遇戰可不好受，要想在敵人面前變換陣形以圖扭轉戰局，最終的結果多半是損失慘重。對部隊士氣變化情況的掌握是控制整個戰局發展的精髓所在，遊戲中玩家可以通過截殺主帥、搶佔據點及摧毀主營等手段來打擊敵方士氣，敵人部隊士氣降到最低點之時也是獲勝之時。當玩家處於劣勢時，也可以透過這些方式上演大逆轉的好戲，不過勝負的關鍵就要看各位玩家的功力如何了！





偵察敵情是勝利極重要的一環

領略亞歐非大陸的奇妙風景

玩家在遊戲中可以領略到亞、歐、非三大洲各種地域的不同地形地貌。從一望無際的平原到群山環繞的高原，從樹木叢生的熱帶雨林到寬廣平緩的溫帶海岸、沙漠、草原、沼澤、雪山、河流及海洋等豐富多彩的地形，玩家都可盡收眼底 。加上雨、雪、霧及風暴等自然氣候的配合，景觀的體驗感非常強烈。另外，《漢朝與羅馬》採用了2D和3D兩套完全不同的顯示模式 ，擁有3D加速卡的玩家能夠充分感受到3D場景下的透視效果，地勢起伏幾近真實，視野邊界則更加柔和細膩。看著天空飄動的朵朵白雲和部隊衝鋒時揚起的漫天沙塵，彷彿自己就是戰場上那一個指揮千軍萬馬的威武將軍，真是妙哉！





兩套風格迥異的介面各有千秋

緊張刺激的連線遊戲

《漢朝與羅馬》支援最多8人的網路連線對戰。既可多人混戰，也可組成漢朝和羅馬兩陣營進行廝殺。如同遊戲的基本規則，連線對戰中玩家需要利用分配的有限兵力將其他玩家一一擊敗，玩家將有機會在連線遊戲中任意搭配自己部隊的兵種，與三五好友組成最滿意的夢幻陣容！陣營對戰中，將會隨機從同一陣營中抽取一名玩家作為本方所有部隊的主帥，主帥部隊被擊潰會導致本陣營其他玩家的部隊士氣大減，後果不堪設想！因此玩家在遊戲裏除了要得心應手地控制部隊作戰以外，團隊合作也不能忽視哦！





金庸群俠傳 決戰光明頂

預定推出日 已推出

＊研究製造所：中華網龍　＊遊戲類型：線上角色扮演　＊販賣流通所：智冠科技　＊科技需求：P-166MMX、64MB RAM、連線裝置



這些小遊戲看起來好像很好玩，我只有玩過打穴和修練輕功的那兩個，接水果和抓小鳥好像也不錯玩，沙雷納！沙雷納！我們一起去玩好不好，哎呀哎呀..陪我去玩啦！一下下而已，走啦走啦........
沙雷納

公主啊.......別拉我啊，我正在給騎士團上課吶！這樣好了，小藍！陪公主去......別欺負公主，小心我罰你去站土豪動物園。
藍斯洛

>_<.............

11個 有趣的金庸小遊戲　你想來一展身手嗎？

金庸群俠傳Online開放至今，許多玩家對門派武功和武功任務耳熟能詳，但是對於遊戲中開放的眾多小遊戲，全部玩過的人可能就不多了，這次將介紹遊戲中精彩有趣的小遊戲，以及遊戲條件和闖關秘訣，據說未來還會開放更多別出心裁的小遊戲，就讓我們一起摒息以待吧！

遊戲名稱 採水果

難度評比 ★☆☆☆☆



玩法說明

古墓派練習閃躲縱躍的小遊戲，是目前為止出現的小遊戲中，最容易破關也最有趣的遊戲，需要點選過黛綺絲與小龍女才能進入遊戲，玩家要接住從天而降的水果，水果落下的速度很慢，因此很容易接住水果，要小心掉落的黑色炸彈，如果接到了可是會影響成績的。

條件 古墓派弟子

遊戲名稱 蕭峰鬥酒

難度評比 ★☆☆☆☆



玩法說明

與蕭峰比酒量，這幾乎是一個所有金庸玩家耳熟能詳的小遊戲，最主要的原因是它沒有門派和任務的限制，在西夏城客棧找到蕭峰，每到未時就可以和蕭峰比酒，本遊戲技巧在於遊戲一開始按住滑鼠左鍵不放，直到酒杯中的酒全滿時才放開滑鼠左鍵，只要玩家的右方的條棒最先達到滿格即獲勝，這個小遊戲可以增加內力熟練度以及酒醉度增加二分之一。

條件 無

遊戲名稱 捉蜜蜂

難度評比 ★★☆☆☆



玩法說明

古墓派弟子練習天羅地網勢的小遊戲，玩家必須要是古墓派弟子，要先找黛綺絲談話再找小龍女才能玩這個小遊戲，而且天羅地網勢也需要有一定的基礎，進入遊戲時，畫面上方會出現三個籠子，玩家要抓住蜜蜂放入發亮的一個籠子裡，和抓麻雀、抓毒物的小遊戲比較起來，算是比較容易破關成功的。

條件 古墓派弟子

遊戲名稱 打穴

難度評比 ★★★☆☆



玩法說明

這個遊戲要先記住電腦出現的點穴位置，再按照順序點出這些位置，總共有20個點穴位置，一開始會出現三個，每過關一次會增加兩個穴位，靈鷲宮的要找梅劍，會增加玩家的拆招卸力，不過玩家的拆招卸力等級很高的時候，就不會觸發了，古墓派要找小慧，會增加基本暗器熟練度，恆山派弟子要找儀文練習。

條件 靈鷲宮弟子、恆山派弟子、古墓派弟子

遊戲名稱 尋找火蟾



難度評比 ★★★★★

玩法說明

在解光明頂任務尋找山洞中的青翼蝠王時會觸發，玩家要從畫面一端走到另一端去拿火蟾蜍，計時兩分鐘，途中需躲避兩隻蝙蝠的騷擾，由於道路狹窄，不小心就會掉入火坑中！

條件 身上有尋找青翼蝠王的光明頂任務

遊戲名稱 修練輕功

難度評比 ★★★☆☆





玩法說明

這個遊戲可以練習輕功熟練度，例如：靈鷲宮和菊劍學探路，星宿海要跟天狼子學步法，血刀門向縱武學提縱，丐幫向掌棒龍頭學習，恆山向儀文學縱山等等，除這些以外，玩家在絕情谷斷腸崖邊要進入谷底時也會觸發，不過如果玩家有任務在身時，就不必經進入小遊戲直接進入，例如：光明頂尋找紫衫龍王的任務，和幫黃蓉拿金環的任務，這個遊戲過關技巧在於滑鼠移動速度放慢，儘量不要跳躍，因為跳躍容易墜入谷底，除非是遇到有機關的木頭，但多練習幾次就可以順利破關。

條件 闖斷腸崖的玩家以及少林寺弟子、武當山弟子、華山派弟子、全真教弟子、峨嵋派弟子、恆山派弟子、靈鷲宮弟子、古墓派弟子、星宿海弟子、血刀門弟子、丐幫弟子

遊戲名稱 絕情谷刺字

難度評比 ★★★☆☆





玩法說明

練習基本暗器的遊戲，很像火焰大挑戰的遊戲模式，玩家將游標放在金針中間，會出現一隻手控制金針，針頭不可以碰到鐵柱的兩邊，否則即為失敗，要玩這個遊戲也須先找黛綺絲、小龍女才行，而且清心、基本暗器都須要達到一定等級，遊戲中可以死五次，限時五分鐘，死亡時會回到原點，而且途中有蜜蜂干擾。

條件 古墓派弟子

遊戲名稱 氣功打魚

難度評比 ★★★☆☆





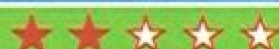
玩法說明

練習基本內功的遊戲，要經過黛綺絲、小龍女的對話才會觸發，為要一直按住滑鼠左鍵，直到游標呈橘色時瞄準魚然後放開滑鼠鍵，被射中的魚會飛出海底，魚群游的速度相當快，只有一分鐘的時間可以射魚，儘量讓游標靠近魚群，射中魚的機率才會高。

條件 古墓派弟子

遊戲名稱 抓麻雀

難度評比 ★★☆☆☆





玩法說明

和抓蜜蜂一樣都是古墓派弟子練習天羅地網勢的小遊戲，抓麻雀和抓蜜蜂最大不同點在於抓麻雀比較困難，但是熟練度增加較高，遊戲限時一分鐘，須要抓到36隻麻雀，放入會發光的籠子裡才算破關，麻雀飛行速度比蜜蜂快，比較難抓，這個遊戲破關難度也是相當高，最主要的原因是麻雀飛行速度很快，又有時間限制，新手在一開始一分鐘只抓到五隻麻雀都是有可能的。

條件 古墓派弟子



遊戲名稱 批紙削腐



難度評比 ★★★☆☆



玩法說明

血刀弟子要練習血刀刀法玩的小遊戲，不過玩家的血刀刀法必須介於四十級至五十級之間，才會觸發這個遊戲，要進入遊戲須要先找師兄新武，一分鐘內要削十片紙張，遊戲技巧在於畫面左方的直立條棒，條棒中間有一個區塊為藍色，玩家要控制條棒旁的刀子在每次削紙時保持在藍色區塊內，首先按下滑鼠左鍵不放，刀子會在條棒旁上下快速移動，放開滑鼠左鍵時務必要使刀子停在藍色區塊旁，否則即是失敗，遊戲越到後來藍色區塊變小，困難度也越高，但是只要抓住遊戲節奏就會比較容易破關。

條件 血刀門弟子

遊戲名稱 抓毒物



難度評比 ★★★★☆



玩法說明

星宿海特有的小遊戲，相信許多星宿海的玩家都不陌生，一拜入星宿海門下，擁有小木鼎的玩家就可以向出塵子學習毒術，進入遊戲時，畫面下方會出現一個籠子，旁邊有一個方塊，方塊內會顯示要玩家抓的毒物種類，如：毒蛇、蠍子、蜈蚣等，玩家必須抓方塊顯示的毒物，由於毒物會在畫面上快速移動，而且還要區分種類，這個遊戲比起古墓抓蜜蜂、麻雀相較起來，挑戰度更高。

條件 星宿海弟子



古惑人生

預定推出日 2002 6月

＊研究製造所：Esofnet　＊販賣流通所：易吉網　＊遊戲類型：角色扮演　＊科技需求：P-II 300、128MB RAM、連線裝置



模擬現實社會環境的3D線上角色扮演遊戲－古惑人生，終於將要誕生了，有別於西方中古世紀或中國古代武俠之故事題材，古惑人生將會為王國的人民們帶來新的感受。對於這個古惑世界的誕生，沙雷納可是非常期待的呢！

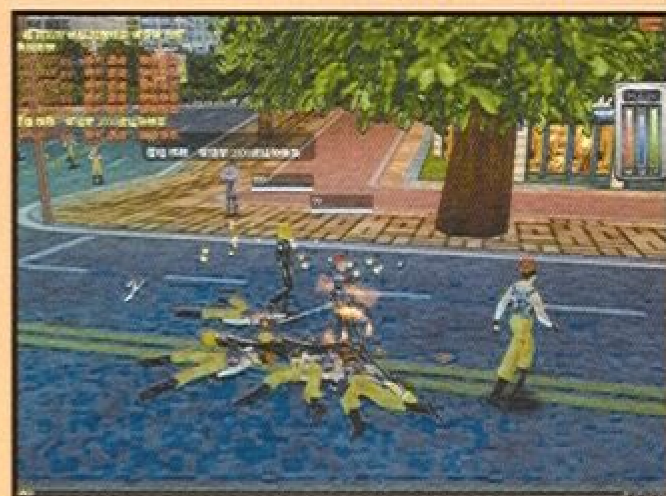
遊戲是以模擬現代世界場景搭配所發生的事件為故事主軸，主題是環繞著年輕族群的最新話題，玩家們必須協力合作突破重重的任務及難關，才能繼續在古惑人生超現實的世界裡生存下去。遊戲開始須從衆多地圖中選擇其一進入，由於各個地圖都有不同的屬性及故事內容，隨著玩家選擇的地圖不同，也會有不同的發展。

一旦進入自己所選擇的地圖後，便會被賦予不同的任務與難關，玩家們必須通力合作才能應付發生的種種狀況，而遊戲的目的便是成為古惑人生世界裡的領導者，成為遊戲裡權力中心中央委員會的一員，到時玩家將搖身一變成為古惑人生世界的主宰，進而決定古惑人生世界裡的遊戲規則，由玩家自己來創造真正屬於玩家的線上遊戲。

角色多變、任務多重

進入古惑人生的世界，到處都是各式各樣的人物裝扮，看了真是令人眼花撩亂、目不暇給，基本造型變化就高達324種，遊戲一開始有四種人物體格可以選擇，沙雷納選擇了一個超辣的身材、穿上迷彩的小可愛與短褲再配上一雙馬汀大夫鞋，時髦女孩街頭裝扮就此呈現，喔．．．．古惑人生辣妹誕生，不知有多少人會拜倒在我的石榴褲下啊，呵呵！

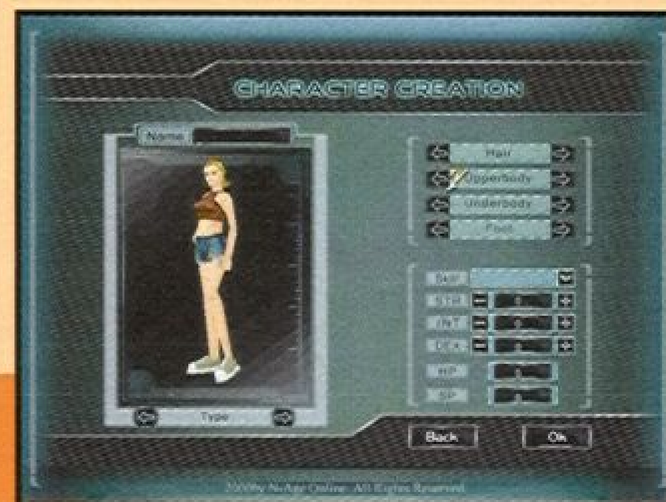
如果你想要其它的配備就必須到商店去購買，聽說有帽子、眼鏡還有手套，而且要認真打工賺錢才能買，不過每個角色都有著不同的任務，記得要慎選角色以免誤入歧途。



▲傳說中的紅頭怪都被我打敗了



▲紅頭怪去死吧！



▶ 這個身材真是太棒了！

練功要小心

好了，在一個月艱苦的與惡人奮戰後，沙雷納終於可以拿著一把武士刀出來炫燿了！嘿嘿嘿．．．，總要有一些新鮮的東西給各位看看，不然大家都以為沙雷納在裡面當英英美代子。各位還記得之前扁我的紅頭怪嗎？沙雷納第一次被送進醫院就是他們害的，所以建議初級玩家最好一開始可別冒險去K其他壞人，以免自己常進醫院成為老弱殘兵，又影響自已的體力與戰力！如果想練習可以先與其他的弟兄們對練，不過要先得到對方的允許，否則又會變成另一場的戰爭唷！



▲快！地上有很多傳說中的甜甜圈唷！



▲傳說中的醫院就在這裡



◀醫院內是浴火重生的地方

警察伯伯別亂K



警察是人民的保姆，是的...要尊重，在古惑人生世界裡警察是維護正義與秩序，如果你對警察伯伯出言不遜，他可是很有度量修養好得很，不過如果想動手就建議最好不要啦！因為下場就是要被關，等出獄後還會留下不可磨滅的後果，會跟著你唷！



▲噯~真是悔不當初阿



▲為了讓大家了解監獄風雲，只好K一次警察伯伯了！

絢麗必殺絕招偷窺大公開

沙子曰：「有青才敢大聲啦！」戴上攻擊手套，抖抖腳。走，現在帶各位去走透透了解絢麗必殺絕招，為何是偷窺勒？由於沙雷納今日不便，所以無法親自展現絢麗必殺絕招，所以只能帶大家來偷窺啦！噓...小聲點...。

霹靂舞特技發出龍捲風波、超級無敵武士刀、中國氣功、老虎拳...一時天雷勾動地火各種攻擊招式，你不可不知阿！當然啦，沙雷納有提過的，如果想攻擊他人只要將滑鼠移動到想攻擊的對象壓著左鍵即可進行攻擊。







絢麗必殺絕招真的是猛到沒話說

古惑人生大事紀

公元1996年7月5日

複製羊“桃莉”在英國誕生。

公元1997年

哈佛大學教授宣佈要在禁止複製人類的聯邦法律出來前完成人的複製此言引起激烈辯論。

公元1998年

歐洲19國在巴黎簽署禁止複製人類的協議。這是第一部有關禁止複製人類實驗的國際文件。

公元1999年

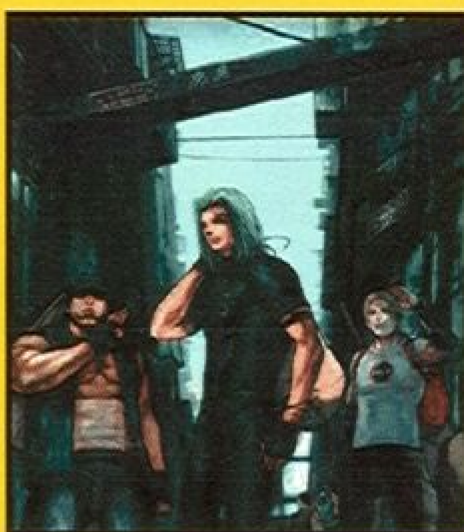
美國科學家宣佈成功複製了第一隻公鼠，在此之前大部分複製動物都是雌性。

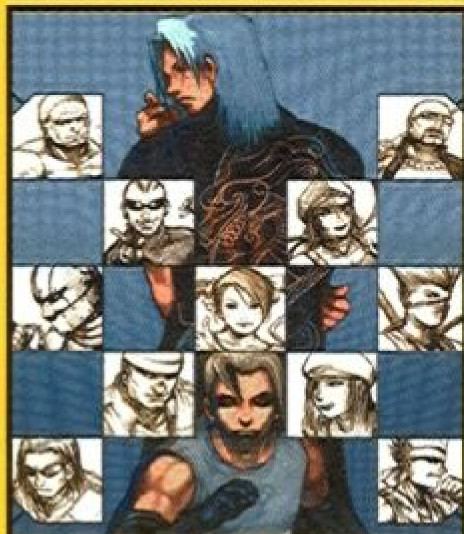
公元2000年

美國的研究人員用與複製“桃莉”完全不同的方法（胚胎分割複製）複製出人類近親—猴子，為複製人掃除了基本技術障礙。

公元2001年

美國科學家警告，宣稱複製技術也許尚未達到複製人類嬰兒所需的安全程度。他們研究發現即使看上去正常的複製動物，也有隱而不顯的基因畸變和缺陷。





公元2002年1月

正當全世界在討論桃莉的關節炎時，一項複製人類的計劃悄悄地在科學家手下運作。同年三月以萬惡十人幫為取樣樣本的複製計畫開始，黑道與科學家結合暗地裡大量量產複製人。預言家預測六月十人幫的蹤影將襲捲全世界，而被複製人所控制城市將淪陷...等待光明的復出

上海飛龍



預定推出日2002 3月

＊研究製造所：玩酷工坊　＊販賣流通所：未定　＊遊戲類型：角色扮演　＊科技需求：P-350、64MB RAM



小藍：G魔王說我小藍什麼『好人不長命、禍害遺千年』的，也沒有想想他自己就是安德烈斯王國中的大壞蛋，^^ 對吧！各位！

小雷、小尼、蕾蕾、沙雷納、G魔王：（動作一致一搖頭）

小藍：COME ON！至少索特王之前在設定角色時是這樣的啊，這總沒有錯吧 ^^!!

發生在上海，法國商界名流千金失蹤了！！這是綁架案還是另有陰謀？？一切事件都是從一樁綁架案引發的。

主角龍華生是上海地區專管疑難雜症，且小有名氣的私家偵探。一日，事務所來了一位自稱法租界大使館的代表，委託一件法國商人漢彌頓家族千金失蹤的事件，當然熱血的主角理所當然的接下這樁疑似綁架的案子。



展現40年代的上海風雲

《上海飛龍》場景主要為地面城鎮，地下水道與地底迷宮（徐福陵寢）三大區塊。每個區塊又有若干小場景。於3D場景製作過程中，特別講究使用的材質，以建構出屬於各區所應有的感覺與特色，如虹口區為日本特色，以木造、直線居多。以下簡述各區風格設定原則，並隨附場景的設定稿：



虹口區：
日本租界，設定風格以日本式建築為主，場區包括：虹口街景、大酒店、日本大使館、碼頭（包含日本商船）……等。



靜安區：
美國租界，美術風格以西式歐風石造建築為主。主要場景包括：教堂、上海巡捕房、麥法蘭的研究所…等。



地底迷宮（徐福陵寢）：
陰暗的氣氛與石材建築，於深山之中，帶有詭異的宗教成份，多層次的地面架構。



黃埔區：
非屬美、日、英、法四國之地，故仍保有中國建築特色與景象。主角龍華生所居住的地點。



誰是正派的角色

來自世界各地，對徐福秘寶充滿野心人們，雖是以中國為冒險舞台，但遊戲中的角色卻非清一色只有中國人，為表現當時的東西文化可以看到各式各樣的人們，川流不息的在屬於中國的土地上活動



彌莎露．巴弗梅特

西洋魔女——彌莎露．巴弗梅特，跟隨葛雷姆而來上海，平時以秘書的身分出現，其實另一方面在幫助葛雷姆收集秘寶的重要訊息。

擅長西洋黑魔法。個性有些歇斯底里，對自己的容貌頗有自信，討厭比它年輕而貌美的女生，私底下喜以女王自稱，十足的自戀狂。事實上擁有出善體人意的一面。

聞九天

邪算聞九天，一個上海市街的神秘人物，平時幫人批命維生，其實暗中調查徐福秘寶已多時，算是對秘寶了解最多的核心人物。

葛雷姆．漢彌頓

法國企業鉅子漢彌頓家族的大少爺，擁有IQ200的天賦智力，也是女主角雪拉的哥哥。野心極大，因尋找徐福秘寶而來到上海，為人十分精明，喜歡賣弄謀略，個性略顯冷酷、高傲，必要時連自己的人也會出賣。

企圖以秘寶的力量掹服世界，私底下自組神秘組織綁架其妹，以藉口消滅其他勢力，是個權力至上的極端份子。





連打的戰鬥系統

1.連打戰鬥系統：帶有強烈格鬥風格的熱血 RPG 戰鬥

《上海飛龍》戰鬥模式，這次將更深入的為玩家報導有關技法使用的部分，因為對敵人的鎖定已由玩家預先以 AI 控制，所以進入戰鬥時，玩家只要盡情的享受爽快的戰鬥即可。

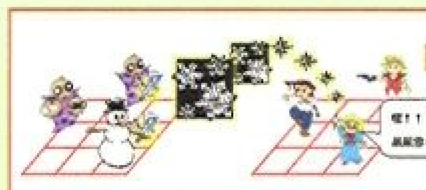
玩家在進入戰鬥前，如同選擇 AI 一樣，可將想用的一般技及必殺技預先設好，一旦進入戰鬥，敵我雙方即自動作戰，在配合數字鍵安排角色位置，等待時間一到，玩家只要連按著我方角色的數字鍵，如格鬥遊戲般連打該角色就會使出有如格鬥遊戲般連打，使玩家有更多時間觀賞戰鬥過程的精采絕招與特效，或思考下一步的進攻策略，即時調整作戰 AI。

2. 看似無敵的神化到底與不神化有啥差別神化系統。

所有必殺技大約分三種攻擊



1.即時物理攻擊



2.即時遠距離攻擊攻擊



3.即時無敵必殺技攻擊



神化後的差異

1.神化後該角色的等級不變，但是所有參數提升為上升 10 個等級後的數值。

舉例：龍華生等級 LV11，所有參數變化如下：

變身前		變身後	
LV	11	LV	11(不變)
HP	672	HP	672(不變)
TP	100	TP	100(不變)
STR	150	STR	263
DEF	50	DEF	107
AGL	6	AGL	7
LUC	13	LUC	20
INT	60	INT	83

2.凡角色神化後該角色攻擊表更換，且熟練度全滿（包含魔法及必殺技）

舉例，以龍華生做例子，下列兩排分別是神化前與神化後的技表，神化後，格式全換掉，不管熟練度與否，神化後的技法是全開，既代表無敵的狀態，但每次攻擊均要消耗大量的TP，一旦TP用光，即便回原形，同樣當沒有足夠TP時，一樣無法神化，但之前的劇情狀況例外（不隨意神化部分）

龍華生神化前

一般技. 1/ 八掛遊龍掌	一般技. 2/ 八極劈山靠	一般技. 3/ 九天怒龍碎	一般技. 4/ 飛焰流星
一般技. 5/ 焦琰隕石	必殺技. 1/ 吞天龍鬥氣	必殺技. 2/ 龍捲碎塵襲	必殺技. 3/ 大焦熱地獄

化生身為不動明王狀態



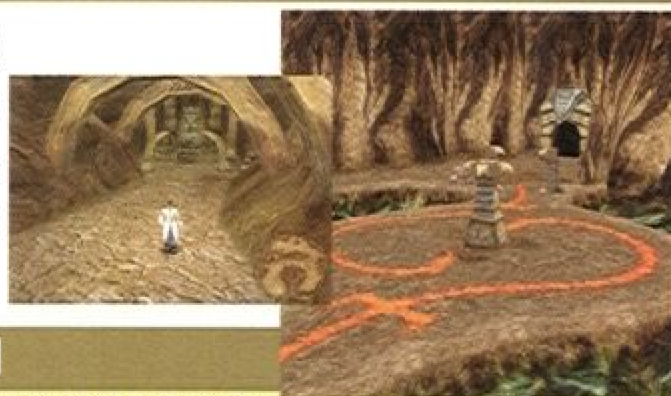
一般技. 1/ 熾天鬼哭殺	一般技. 2/ 怒嚎吞天龍	一般技. 3/ 倶利迦羅龍王

3 神化後該角色該場戰鬥所得經驗值為『0』



超高水準 AI 演算：20 種以上 AI 組合，戰鬥活靈活現！

一般RPG遊戲戰鬥模式，對於敵人的選擇雖然可以由玩家控制，但在戰鬥中總是少了一份即時感，讓玩家產生感覺不夠流暢生動。為了改進此缺點，《上海飛龍》所有的戰鬥時敵人選擇皆以預先設定的方式做選擇，全部選項共有八種「行動選項」，針對不同的選擇供其不同型態的敵人。玩家設定角色AI時，先就我方角色屬性、狀態，決定專屬的攻擊模式，然後再選擇攻擊時的一般攻擊模式。



（I）行動選項：為玩家攻擊時出招的依據，共有八種。

例如：a.「抽血最強」，只以最簡單的基本攻擊對付敵人；

b. 「壓榨小鬼」，以消耗最多能力值的必殺技或魔法對付敵人，直到能力值耗盡為止。

名 稱	說 明
抽血最強	先攻擊 HP（生命值）最高的敵人，因此會不斷的變換攻擊對象。
壓榨小鬼	只攻擊 HP（生命值）最低的敵人為優先，直到敵人死後直換另一 HP 低的敵人攻擊。
遇強則強	以 AD（攻擊力）高的敵人為優先攻擊對象，角色鎖定敵人後會一直攻擊到死才換對象。
專殺皮厚	以 DP（防禦力）高的敵人為優先攻擊對象，角色鎖定敵人後會一直攻擊到死才換對象。
獨挑大尾	以 LV（等級值）最高的敵人為優先攻擊對象，角色鎖定敵人後會一直攻擊到死才換對象。
欺弱避大	以 LV（等級值）最低的敵人為優先攻擊對象，角色鎖定敵人後會一直攻擊到死才換對象。
超速追緝	以 SP（集氣值）速度快的敵人為優先攻擊對象，角色鎖定敵人後會一直攻擊到死才換對象。
聽天由命	亂數選擇，隨電腦高興挑選，因此會視狀況改變攻擊對象直到戰鬥結束。

瘋狂樂園大射擊

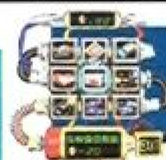


預定推出日 2002 4月

＊研究製造所：龍愛科技　＊遊戲類型：射擊　＊販賣流通所：未定　＊科技需求：未定

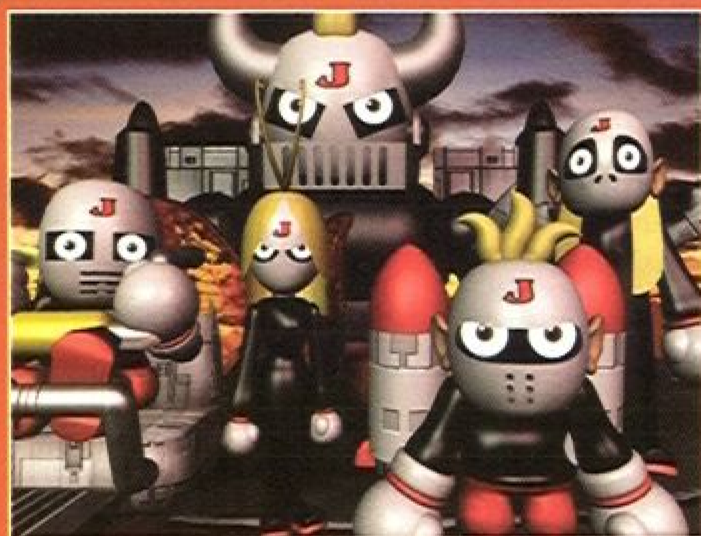


在各工坊所研發的遊戲都越來越複雜的現在，簡單可愛的遊戲有時後反而讓人懷念。像這一款《瘋狂樂園大射擊》就是如此，簡單的遊戲規則，易上手的操作介面，加上可愛的畫面及人物，有時也是會令人玩到愛不釋手的。

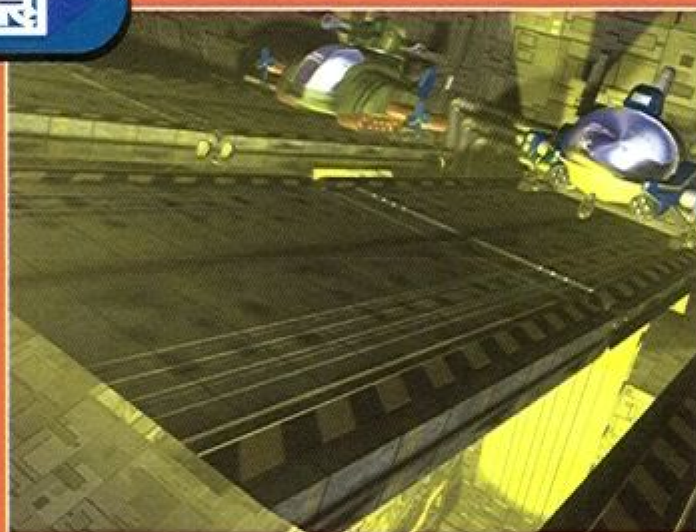


全力出擊 拯救樂園

為了實現讓大家有更好的遊樂環境的夢想，所以一座超越現實，以幻想與未來為主題的遊樂園誕生了，名叫《未來幻想樂園》。「天空」是個很喜歡遊樂園的少年，某天他攜著表妹「雪鈴」一起到未來幻想樂園玩，不料，剛進入門口不久，就有一聲爆炸聲，忽然，一批恐怖份子從天而降，一瞬間就霸佔了整個園區。整個園區的遊樂設施都被這些自稱《裘拉團》的人操縱了，天空跟雪玲為了拯救這個樂園，於是就跟新夥伴「小拿破崙」，一起駕著改造戰鬥機，挑戰裘拉團團長「裘拉」的恐怖行動。



★裘拉的手下們，個個都兇神惡煞的樣子。



★主角們出擊前的動畫片段。

超變化關卡 反應大試煉

遊戲的玩法非常簡單，主要就是玩家必須駕駛著所選擇的戰機，以橫向捲軸的的方式，一路披荊斬棘通過層層關卡，打敗大魔王，來達成拯救樂園的目的。雖然玩法容易，但是想過關可不是一蹴可及的，遊戲中各關卡各有不同特色的設計，想要闖關，除了精湛的技巧外，沒有適用的道具大概也是不行的啦！以下我們就來看看部分的關卡設計吧！

雲霄飛車



雲霄飛車的關卡，穿梭在雲霄飛車的軌道中和敵機週旋，極速快感十足！小心別被撞上囉！

異世界迷宮



迷宮裡盡是阻礙前進的障礙物，磚塊隔板一起來，要一個個清除它們才有可能前進，不過似乎沒有那麼簡單。

魔宮鬼屋



似乎走入了不該來的地方，這裡就是傳說中的鬼屋，不過敵人似乎太可愛了，所以都不覺得害怕。

未來太空世界



樂園中也有這種類似太空劇場的關卡，當然目的不只是要來這裡玩的，要好好對付裘拉所率領的太空戰隊。

頭目怪博士



這裡到底是什麼樣的關卡？仔細一看！敵人不就正是泡泡龍裡的怪博士嗎！？

鬼屋頭目



跟敵人頭目角色對決的場面，這位就是鬼屋的魔王。



座機選擇多樣化

在遊戲中，一開始玩家共有三種座機可選擇，它們各有不同的攻擊方式及速度。如何善用各種不同座機的特色，可是能否順利過關的一大要件喔。根據製作工坊的透露，在完成某些條件之後，還會出現兩架隱藏的機種喔！接下來就先來看看三種一開始就可選擇的機種吧！

★藍天號



男主角天空的座機。平均型，速度中等，初期子彈是直線型機槍，射速快。後期子彈是整排齊射式重機槍，可以發揮集中掃射的威力。

★雪燕號



女主角雪鈴的座機。速度型，移動快，子彈是散彈型向前擴散射出。後期子彈是擴散式光圈，可用以支援隊友發揮廣範圍射擊火力。

★皮卡癢號



小拿破崙的座機。威力爆發型，移動慢，初期子彈是砲彈型，可用爆炸的砲風持續攻擊，後期子彈是貫通雷射，可發揮定點強大火力。



可愛角色初登場

▲天空（男主角）



13歲　獅子座　8月3日

有男子氣概，也富有正義感，雖然神經有點大條，卻是個很照顧妹妹的好哥哥，非常喜歡去遊樂園，駕駛第一架改造戰鬥機藍天號。

▲雪鈴（女主角）



12歲　巨蟹座　7月14日

天空的表妹，顯得較內向文靜，意見時常依附天空，個性較和善乖巧，駕駛第二架改造戰鬥機雪燕號。

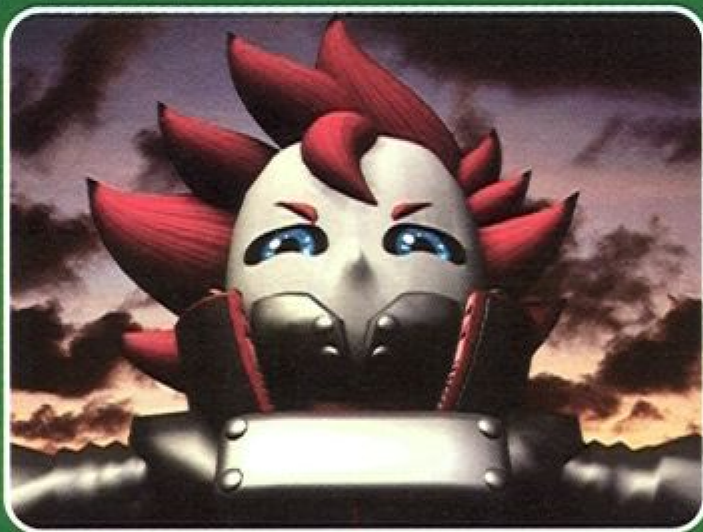
▲小拿破崙（夥伴）



看起來2歲　水瓶座　2月16日

天才嬰兒，擁有大人的智慧，擅長使用各種現代武器，並且自己也擁有改造武器的技術，隨和也很有個性，駕駛第三架改造戰鬥機皮卡癢號。





▲裘拉（敵人大頭目）



？歲　魔羯座

"樂園破壞狂"《裘拉團》的團長，戴著奇怪的面具，身世是個謎，不知什麼原因專門喜歡胡搞跟破壞遊樂園的設施，個性狂傲，眼神會作各種的變化。

魔法門9

預定推出日 2002 4月

＊預定推出日：4月　＊研究製造所：3DO　＊販賣流通所：英特衛　＊遊戲類型：角色扮演　＊科技需求：PⅡ-400、128MB RAM



魔法門終於要出九代了，龐大的世界加上各式各樣豐富的任務，以及更為精緻的畫面，只有感動兩個字能形容我現在的心情，恨不得馬上出發去冒險。既然組成隊伍要4個人，我、小藍及沙雷納，另外一個人要找誰呢？別跟我說要找蕾蕾，他只會拖累我們而已>_<。

全新3D引擎的震撼

《魔法門9》這次的出擊，可說是卯足了全力，New World Computing的設計小組深深了解”守成不易”的道理，為了不搞砸《魔法門》的招牌，《魔法門9》作了許多大幅度的改變。

首先要提到的，就是《魔法門9》採用了全新的3D引擎來製作。其實魔法門在6代時就率先採用全3D架構來營造它那奇幻的遊戲世界，並大獲玩家們的好評。但玩家的要求愈來愈高，以致於當魔法門7及8代還繼續沿用6代引擎時，就引起了許多批評，雖然魔法門最精彩的內涵：”劇情”仍維持一貫高水準，甚至愈來愈棒，但對新一代注重外表的玩家來說，還是無法被完全接受。

不過這樣的情況將要改觀了，舉凡高山大海、地底墓穴、建築物、遊戲中數以千計的NPC及上百種怪物，甚至交通工具都將真正全3D化，玩家的冒險過程也因此而更真實。像是身陷陰森幽暗的墓穴，在微弱的閃爍光線照明下通過轉角後，突然被崩塌的岩壁及木柱嚇一跳，又在驚魂未定時被從天而降的古墓死靈攻擊的恐佈感。又像是放鬆心情走在樺樹林中，在暖和光線的沐浴下，享受不遠處瀑布傳來的水聲和森林中小鳥的清脆叫聲那種安全感，這些都會經由3D引擎的超強效果而完整呈現。



▲巨大的龍蠅襲來



▲地下牢房中充斥著骷髏兵

魔法門引以為傲的長處--劇情



魔法門系列一貫的長處就是動人心弦而錯綜複雜的「劇情」。一直擔當魔法門劇情撰寫的Jon Van Caneghem不但有掌握劇情走向的能力，甚至能讓玩家對劇情感同身受，真正能掌握到「角色扮演」的精髓。甚至有些歐美媒體認為，「劇情」才是真正讓魔法門系列繼續保持它RPG長青樹地位的主要因素。

這回《魔法門9》的劇情從主角一行人遭遇船難受困海上小島開始，正當一行人在想辦法離開島嶼時，遇上了一位神秘女子，她告訴主角：「嗜血魔君Beldonian Horde正準備要入侵主角們的故鄉，而主角們必須將這消息帶回祖國，並想辦法聯合六大部落起而反抗」，從這一刻起，主角們便負起救國的重責大任。不過，說服原本不合的六大部落本身就不是件容易的事，要打敗魔君更是難上加難，更別提藏在這背後的更大陰謀了，如何讓隊伍成長並完成使命，就得靠玩家的頭腦了。

艱難的旅程，痛苦的考驗

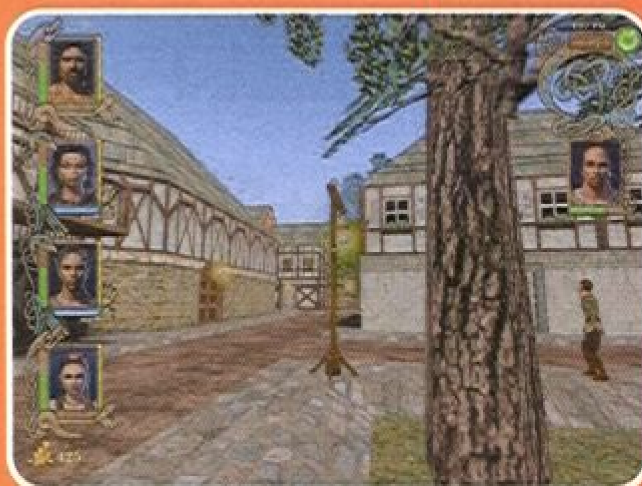
說到角色扮演，自然不能不提的是「解謎」和「冒險」。在《魔法門9》中，共有60多個精心設計的主線任務，從最簡單的單一目的直線任務，到中後期錯綜難解的複合任務，遊戲將帶給玩家超過一百小時的難忘冒險。在遊戲過程中，玩家有機會走遍大陸上10個龐大而各具獨特風土民情的區域以及超過40個的危險地城，見識設計小組極盡苦思設定的百餘種怪物，並獲得許多上古神兵利器及封印魔法，讓你的角色成為接近神一般的傳奇人物。



▶角色的裝備介面

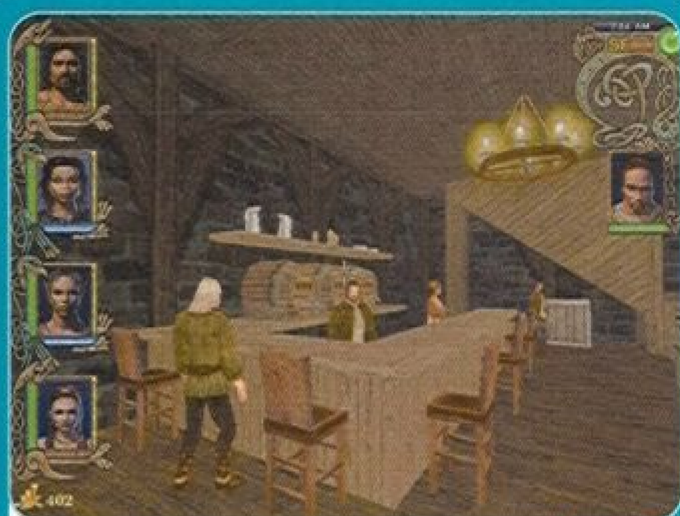
多重角色成長系統

《魔法門9》另一個值得大書特書的精華所在，則是它高自由度的「多重角色成長系統」。玩家一開始進入遊戲時，必須創造4個角色來組成冒險隊伍，但不光是在創造人物時要動腦，在整個遊戲過程中玩家都要仔細考慮，如何讓4個角色都成為能獨當一面，又能互補不足的大將。雖然一開始各角色的選擇只能是「肉搏型」或「魔法型」，但藉由遊戲中多樣技能的設計，卻可在後期成長為完全不同的獨特角色。例如玩家的「肉搏型」戰士可藉由技能學習及點數分配而成為只用赤手空拳的一代武僧、擅長潛行的盜賊、百步穿揚的遊俠神射手或是能以一擋百的神鬼戰將，甚至是其他複合型職業。而「魔法型」就更為誇張了，黑魔法師、白魔法師、擅長毒系、火系、雷系的各專職法師及能用醫療及攻擊的兼職牧師等等……，再加上商業技能，變化是無窮的，玩家的隊伍組合更是百分之兩百自由。



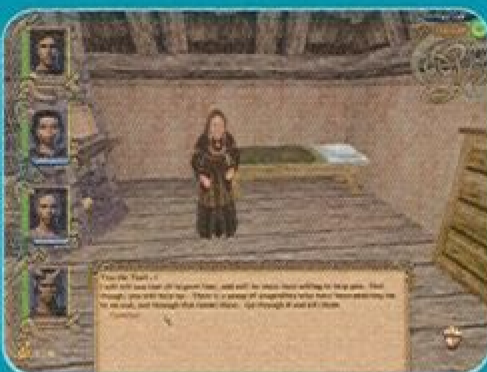
▶ 隊伍的狀態畫面

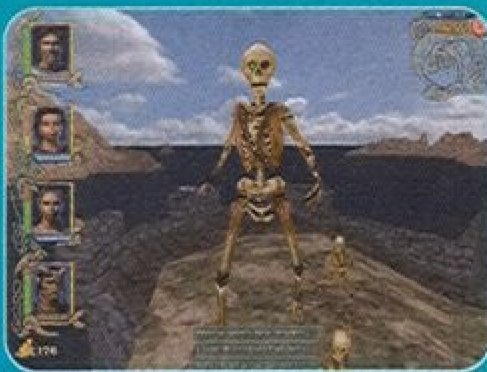
強化冒險組合的傭兵系統



▲酒吧通常都是RPG遊戲裡頭重要的情報來源

在遊戲的過程中，玩家的冒險隊伍除了原本的4名角色外，還有機會加入最多3名的傭兵，讓隊伍增為7人，也使冒險更為精彩。散佈在世界各地能夠加入的角色有數十名之多，不過雖然名為傭兵，他們卻不是有錢就一定請得到的，愈是超強的傭兵其加入條件愈是嚴格。此外，某些可加入的角色更能在你的冒險過程中提供意想不到的幫助，例如提供秘密寶藏地點或教會你終極毀滅魔法等，不過請小心，這其中也有一些人是心懷不軌的。





數量衆多的NPC角色

魔法門系列一直以來都有個特殊之處，那就是有許多超強NPC遍佈世界各地，只要你等級夠並能找到這些人，他們將會授予你稱號和讓你的角色職業成長，甚至教會你足以動搖世界的強大法術。這些特點在《魔法門9》中一樣被保存下來，不過因為這一代技能數大幅增加，因此NPC數量也多得嚇人，而技能的增加也讓遊戲豐富許多。遊戲還有個貼心的功能，所有的任務和你見過的關鍵人物及關鍵對話等，都會被忠實保存下來，讓玩家在專心冒險之餘而不用擔心會東忘西忘。





▲記事本系統可以記住所發過的事情及對話，不用再怕忘記了

魔法門 英雄無敵四

預定推出日 2002 4月

＊研究製造所：3DO ＊販賣流通所：英特衛 ＊遊戲類型：戰略 ＊科技需求：P-200、32MB RAM



發展到第四代的《英雄無敵四》，不僅戰鬥視角改變了，各生物間的強弱也做了更平衡的調整，相信可以更加滿足喜愛《英雄無敵》系列的玩家。

戰鬥視角的全面翻新

由New World Computing所製作，風靡世界的《魔法門-英雄無敵》系列在經過長時間的改造後，終於將在近期推出第四代，英雄無敵以其操作簡單、迷人的圖形、優秀的配樂、豐富的幻想及富深度的戰略遊戲性設定聞名於世。





《英雄無敵四》中的戰鬥將被完全翻新，最大的差異在於戰鬥現在發生在一個45度斜角俯視的戰場上，而非前面幾部遊戲採用的側面視角。另外，玩家的英雄角色不再只是站在邊界線上放一放魔法而已，現在英雄們將和其他單位一起並肩站在最激烈的戰場上，而且直接參與戰鬥。除了戰鬥方面，像是城鎮的發展系統以及戰鬥單位都有所改變，狀況如何請聽我細細道來。

取消戰鬥單位的升級，改以更平衡的單位設定

從最小的小惡魔到最大的遠古巨獸，《英雄無敵四》中的每一種生物都具有自己的特點，不僅僅是增加遊戲中生物的數量，設計師們決定更聚焦於令所有的生物有趣、令人難忘及與眾不同。在《英雄無敵二》和《英雄無敵三》中，大多數生物都可以經由升級而變得更強大，例如牛頭怪可以變成牛頭怪首領、天使可以變成大天使等等。顯然，升級後的單位要比原始單位高強，這使得絕大多數的普通單位幾乎沒有實際用處。意識到這一點，



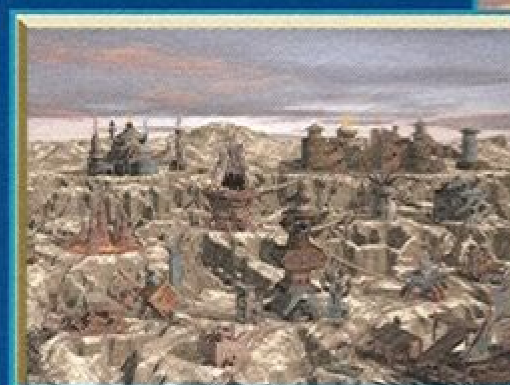




New World Copmputing丟棄了讓玩家升級單位的設想，而是專注於謹慎設計和平衡所有的單位。明確地說，在《英雄無敵四》中，每一個單位都有自己獨特的特殊能力，因此即便是弱小的單位也有可能支援強大的單位。

審慎選擇城鎮的生產路線

《英雄無敵四》中有六種不同的城鎮類型，這六種城鎮都能提供兩種不同的生產路線，一旦玩家選定其中一種生產路線，那今後就無法做出改變，除非你控制了其他城鎮並在那裏建造另一個升級選項。舉個例子來說，在你的Haven城鎮中，你只能生產天使或者十字軍戰士之一，而不是兩者。天使行動更快速而且可以飛翔，但十字軍戰士攻防能力較強，玩家必須決定哪一個對自己進行的策略比較有利。





培育英雄，讓英雄更為壯大

在《英雄無敵四》中，所有的英雄剛開始時的能力都是不相上下的，和前幾代不同，玩家不能招募因具有強大能力而帶來早期優勢的某些英雄。現在，所有的英雄起始時都具有一套基本的技能設定，也就是他們的起始職業，這些英雄們的培養也成了遊戲中另一個趣味。

之前如果英雄所帶領的軍隊都被擊敗，那麼勝利者可以選擇如何處理對手的英雄。一個選擇是當場處死，幸運的是，玩家可以找回死去英雄的遺體並在城鎮中將他們復活。為了防止發生這種情況，現在可以把被擊敗的英雄關進自己城鎮的地牢中，然後對方只能通過佔領城鎮來救出自己的英雄，不再有英雄源源不絕入侵的事情發生。







還有一點，現在玩家可以用車隊在戰鬥中輸送援軍。在之前的系列中，玩家只有幾個強大的英雄在地圖上移動，而一群較弱的英雄只能密集行動或是從城鎮向前線輸送軍隊。現在車隊的產生可以讓玩家終止這種玩法，因此不再需要用弱小的英雄護送生物，而可以集中精力把所有的英雄培養成強大的領導者。畢竟，玩家需要各種類的英雄才能夠贏得遊戲的7個戰役。





先攻將因反擊的出現而不再有絕對優勢

在從前，當一群生物攻擊其他生物的時候，受攻擊方將在受到損傷之後自動報復，因此，如果我方的黑龍在第一次攻擊時殺死了敵方403個農夫中的400個，那麼只有3個餘下的農夫可以回擊黑龍，這使得主動攻擊成了至關重要的因素--如果你的軍隊更快，那麼你就可以大批殺傷敵人。然而，在《英雄無敵四》中，敵方報復將在初次攻擊的同時發生--所有的403個農夫都會反擊黑龍，即便最終大部分都被它殺死。這意味著現在強大的軍隊獲得的優勢也相應降低，在獲勝之後己方也將承受一定的損失。





反恐特勤隊



預定推出日 2002 4月

＊研究製造所：KAMEHAN STUDIOS　＊販賣流通所：英寶格　＊遊戲類型：動作射擊　＊科技需求：PⅡ-450、128MB RAM



「看我的芭樂，逃哪去！」「揹！又被爆頭了」……，去到網咖常常就是看到一堆人在鎗林彈雨中到處穿梭，那就是CS的魅力所在，這款同類型的《反恐特勤隊》恐怕又要令暫時平靜的網咖殺聲震天了。唉～我最不習慣這類遊戲了，每次都搞得我暈眩欲嘔的，別再找我去當炮灰了啦！>_<



正反兩方隨玩家扮演

這款遊戲是由玩家根據魔域幻境Unreal的程式引擎所開發出來的，但後來原設計小組決定將這個結構完全由自己來開發，好讓遊戲的特色能夠完全展現。遊戲同樣完全模擬反恐怖小組作戰，玩家可以選擇正義的一方，扮演反恐怖小組完成解救人質、保護基地及殲滅恐怖份子的任務。也可以扮演邪惡的恐怖份子，不論是殺人放火，或是進行恐怖行動等等，玩家在這個遊戲中絕對可以獲得扮演壞人時的快感。



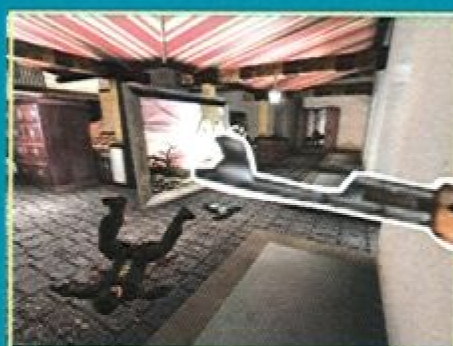






精細的場景與模型設定







在之前幾款同類型的遊戲中，玩家最為不滿的應該就是關於場景的精細度與模型的設定方面，雖然有玩家表示由於遊戲進行節奏緊湊，所以這方面可以較不注重，不但這畢竟是這類遊戲的缺憾。對於第一人稱動作遊戲而言，場景與模型精細度的設定，對於整個遊戲的樂趣一定是有影響的，畢竟遊戲的目的是以擬真為主，場景若不擬真，那樂趣自然就大為減少了。

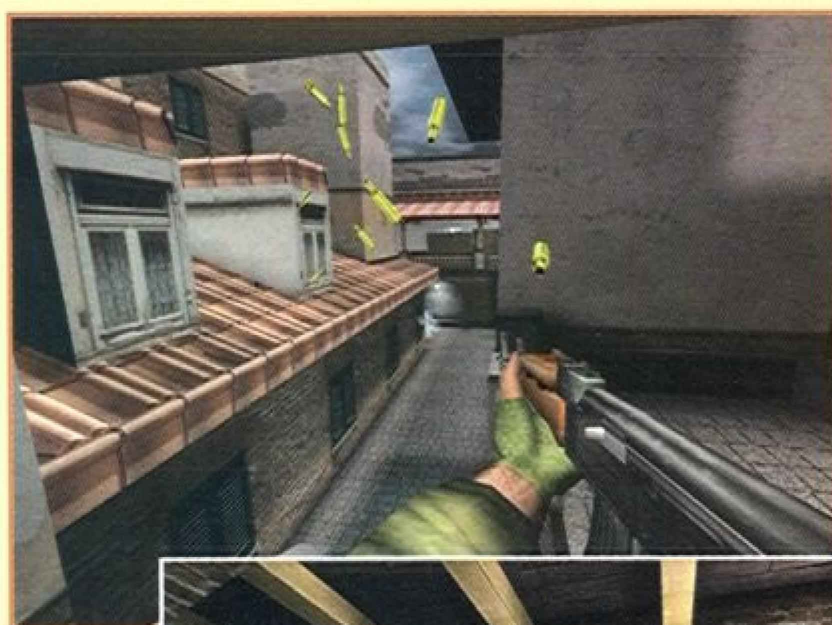


現在這個問題，在《反恐特勤隊》中就完全不存在了，Unreal的引擎本來就是這類型引擎中，在場景方面數一數二華麗的。遊戲在關卡材質及投影的品質和細膩度都十分出色，而武器的模型、人物的模型及動畫也是同樣逼真。遊戲中有部份的地圖場景更是由許多真實的地形中取景使用，例如城鎮的地圖，這部份結合真實的地形，讓你彷彿置身於現實世界中。而玩家若是身處戶外的場景，例如瀑布旁邊，就真的能隱身在瀑布中進行攻擊。當然野外的場景也十分擬真，玩家在進行作戰時，絕對不會再有以前玩此類型遊戲時，對於場景的感覺覺得粗製濫造，感覺有點假。



真實的音效與相關設定

對於遊戲的音效，《反恐特勤隊》也強化了不少，遊戲中的音效，不管是子彈擊中你拿來掩護的木桌所發出的聲音，或是踏在不同地板材質上所發出的各種不同聲音，都可以一"耳"聽出來。若玩家有5.1聲道的音效卡，那麼即使在槍林彈雨中，如果玩家仔細傾聽，都可以聽到敵人悄悄潛入附近的聲音，也因此讓聽音辨位變為可能。



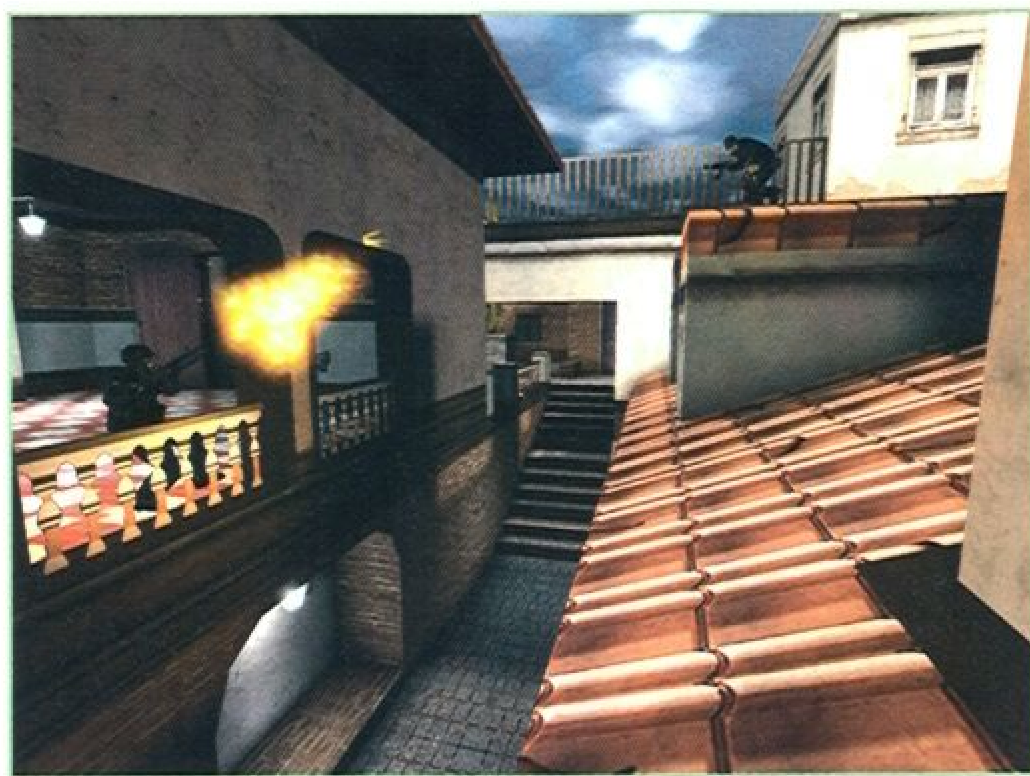
除了場景是真實場景外，遊戲的設定也是很真實，有超過二十種目前所使用的武器。遊戲中的每個隊伍都會有不同的武器及裝備系統，而在高難度的任務完成時，每個玩家都可以針對自己的配備作不同需求的升級。不過比較特殊的一點是包含即將快面世的武器系列，也因此，玩家若想扮演美國陸戰隊，使用他們正在測試中的設備，在這款遊戲也將變為可能。







多重的任務與地圖





《反恐特勤隊》中有超過一百張地圖可供玩家挑選，挑選地圖時再也不用擔心敵人或朋友可能因為玩太久而知道地圖的制約點，這麼多的地圖可以讓玩家進行遊戲時更為公平。而在任務上，遊戲創造了一個精彩的團隊制多人遊戲，每張地圖都有獨特的目標設定，每一邊都必須完成這個目標才能獲勝。一般來說，這些目標通常都要一個小隊通過重重阻礙到達一個定點，小隊必須在那個地點破壞某些建築物或者偷取某樣物品並把它帶回到指定的地點。同一時間，另外一個小隊必須成功地保護這些物品一段時間，並成功摧毀敵方建築或是突破恐怖分子的陣營並救出無辜的人質，接著拆除炸彈。遊戲中一個主要任務通常包含幾項任務，每個小任務(規模通常是別的遊戲的大任務了)都限制在四分鐘的時間內完成，這種設定會讓玩家在玩遊戲時節奏更為緊湊，而且更能體會到那種分秒必爭的感覺。對了，談到任務就不能不提到BOT(電腦角色)，這次玩家所面對的電腦敵人，不只人工智慧更為強化，也會進行分工合作，所以當玩家面對敵人時，可就要更傷腦筋囉！





刺客任務



預定推出日2002 4月

＊研究製造所：IO Interactive　＊販賣流通所：英寶格　＊遊戲類型：動作射擊　＊科技需求：PII-450、128MB RAM



最近王國內暗殺案件頻傳，為了索特王的安全著想，阿雷斯自告奮勇當個小臥底，他能順利潛入殺手組織嗎？

殺手公會面試官：「下一位進來」

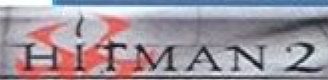
阿雷斯：「你好，我」

殺手公會面試官：「你可以回去了」

阿雷斯：「為什麼？我什麼都還沒說耶！」

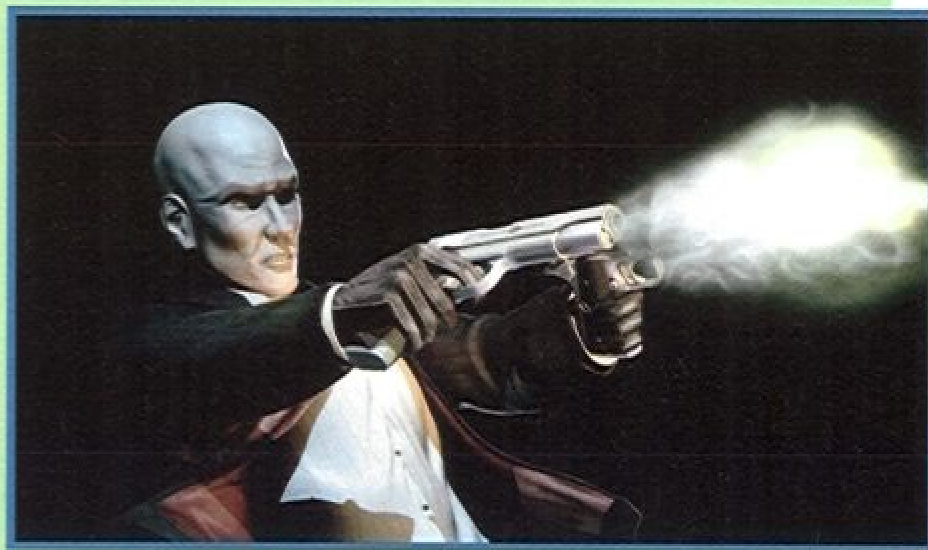
殺手公會面試官：「好好的一個人穿那什麼像龜殼的夾克，失敗！頭上載個什麼鳥防風鏡，失敗！一臉傻傻的樣子更是失敗中的失敗！你這模樣學人家當什麼殺手，回去吧！」

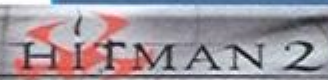
阿雷斯：「……」



帶你進入殺手的世界

遊戲就是讓玩家體驗日常生活所體驗不到的事，相信玩家一定都很贊成這個論調吧！就像最近電影『全職殺手』受到大家歡迎，原因應該是一般大衆對電影上所演的冷酷殺手帶有一種幻想，對現代平凡人來說，那是一個充滿未知的世界。這款《刺客任務》就是要帶領玩家一探殺手的生活，並引導大家培育出一名職業殺手。

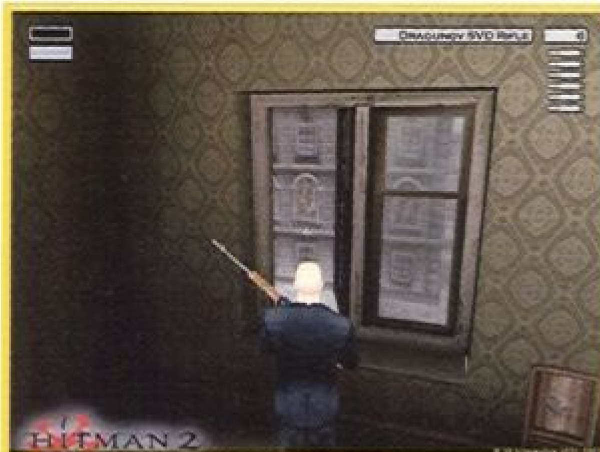


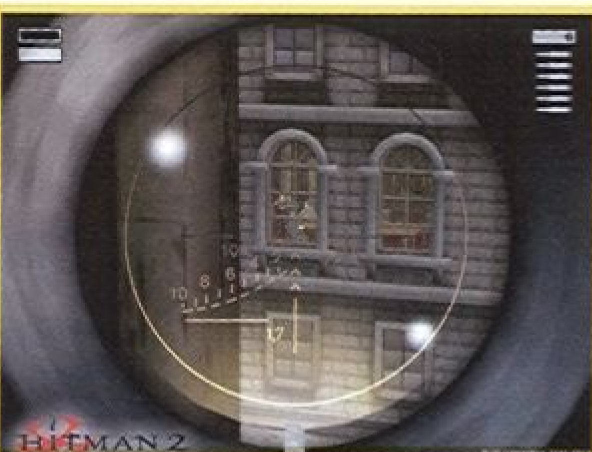


以評分表來審核任務所得的報酬

在《刺客任務》中這位冷血，又想找出自己身世的孤獨殺手，過的是一邊接任務一邊想辦法探索自己身世的生活。遊戲共有6個章節以及20個任務，任務量雖然少，但是一個任務卻必須花上蠻長的時間來解決。遊戲的場景包括馬來西亞、日本、印度及阿富汗，這位冷血的殺手是為了金錢、買裝備、行賄及獲得關鍵情報而執行任務，當然不同的目標會有不同的報酬。遊戲中會有個評分機制，評價玩家在游戲中的表現，舉凡子彈使用情況、目標之外的殺人數量及射擊的準確性等，都會被一一記錄，如果成績不錯的話，就會有新的武器可用，並可以獲得更多情報。當然，當任務的評分越高時所獲得的報酬也就會越多。











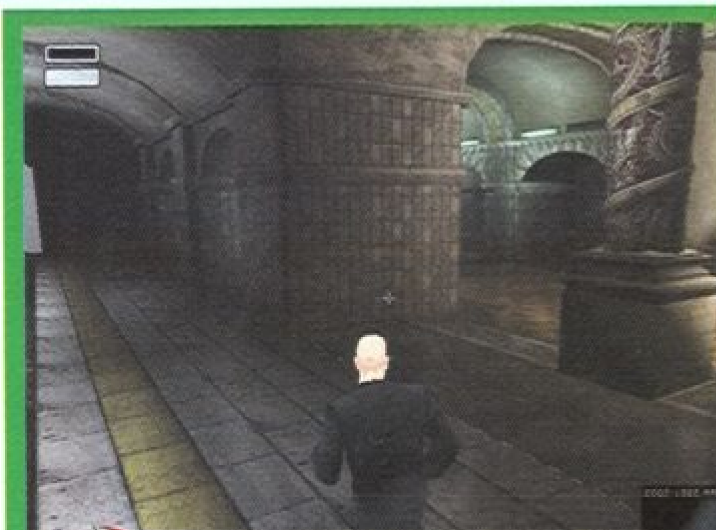


◀ 目標就在對面，準備狙擊！還可以調整狙擊鏡的倍率

HITMAN 2 隱密是最主要的行事關鍵

遊戲中可以使用許多不同的武器與方式來執行任務，但主角終究是個職業殺手，隱密仍是最主要的行事關鍵，每次下手前最好經過精密的思考來減少不必要的殺戮。所以如毒飛鏢、刀子及狙擊步槍，甚至毒藥等東西的使用場合就得好好的思量。還有電影或漫畫中常常看到殺手用鐵絲使出"絞殺"，這個動作在遊戲中也會出現喔！

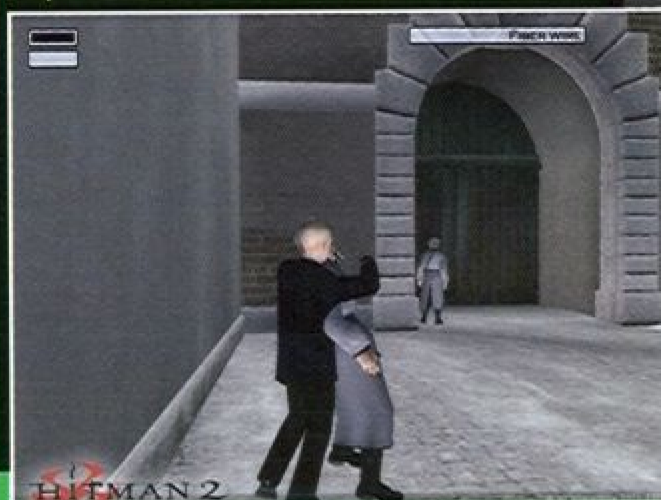
另外，依照任務的需求，有時候主角只能讓敵人昏倒，所以麻醉藥、麻醉槍或七武器之首 -- 折凳等隨手可得的日常用品都可拿來將敵人擊暈。玩家如果要使用暴力玩法來玩，遊戲也準備了自動步槍和散彈槍等武器，手榴彈和定時炸彈等爆炸系武器當然也少不了。有時玩家還必須因應場景來挑選適當配備，比如夜晚要使用夜視鏡、雷射瞄準器與遠距攝影機等等。





▲ 善用地形來掩蔽自己的所在

▼ 電影中常見的鏡頭 -- 勒殺



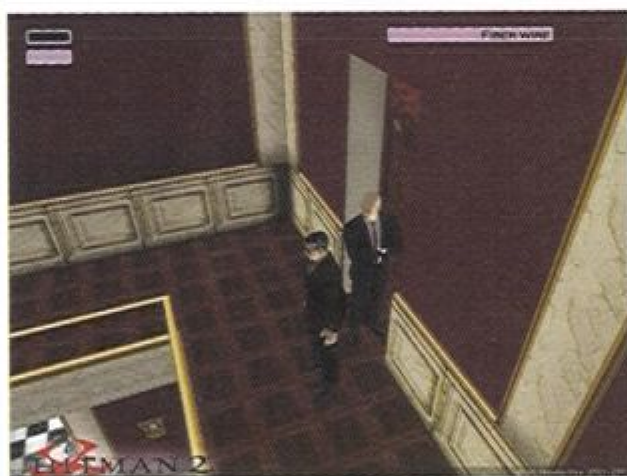


HITMAN 2 逼真的虛擬環境

遊戲場景是採用新一代的 3D 引擎繪製，所有細節表現均與現實生活一般地逼真，就連在這個虛擬世界生活的人也不是擺好看的，絕對不像一般射擊遊戲只會尖叫或烙跑被射死。玩家若是跟蹤某位人士，還可能會發覺他們不為人知的另一面喔！由於遊戲講究隱密性，所以在遊戲中，主角如果有任意行走、跟蹤失敗、打開房門(裡面確有人)及拉開抽屜太大聲等舉動，也都有可能會有引起他人警覺或守衛注意的可能。



▲ 小心點，別被人發現自己躲在牆角



▲ 穿上敵方制服來執行任務

遊戲還有一個特點，那就是「危險度」與「懷疑度」，玩過《特攻神諜》與《天誅》的玩家都知道遊戲中有個危險度的設定，敵兵看到可疑的東西時，危險度就會一直上升。在遊戲中也有類似的設定，所以當需要穿上敵方制服混進目標區執行任務時，遊戲的人工智慧就在此表現出來，敵方人員可能會在任務執行間發現你這個人的臉孔不熟悉，因此它的懷疑度會不斷上升，隨著這個參數越來越高，敵方人員會越來越注意你，而玩家也必須小心注意這數值，一旦危險就必須找機會逃脫。

遊戲的操作很簡單，玩家只要記得幾個按鍵，然後利用滑鼠及數字鍵就可輕鬆地進行遊戲。在視角方面，則是第一和第三人稱視角並存，使用狙擊槍的話則會多出個狙擊鏡的視角。雖然殺手的世界殘酷又冷血，但是平常汲汲營營為生活忙碌的我們，體驗一下另一種型態的幻想，不也是一種樂事嗎？





冒牌大英雄





預定推出日 2002 4月

＊研究製造所：捷友工坊　＊遊戲類型：RPG式大富翁遊戲　＊販賣流通所：捷友工坊　＊科技需求：P-300、64MB



小雷：聽說在《冒牌大英雄》的遊戲裡也有一個被少根筋的大神臨危受命的勇者，在群魔割據的大地上展開了搜括……不，收復被佔領的城鎮與消滅魔王（聽說獎金頗高……）的神聖任務（果然是神『剩』下來的任務）遊戲中玩家不但要一面探索修練，收復被佔領的村莊，重新建設與保衛外，還要提防旅途中的各種誘惑與陷阱，往往一念之間就讓你的人生瞬變，家徒四壁，兩手空空不說，沒事還會引來超強怪物把勇者狠狠的扁一頓，慘ㄋ~，還好小雷我身為安德烈斯的勇者，那有可能會兩手空空的說，而還說什麼要扁勇者～哼～我小雷不扁人就不錯了，《冒牌大英雄》的勇者真是太差勁了^^

小藍、小尼、沙雷娜：疑～真的嗎？！之前你不是整天喊著漫遊者的旅店每個月都冷冷清清的，沒有什麼人光顧！那現在聽起來你應該還有不少的S幣吧！那欠我們的S幣應該要還了吧！

小雷：這個…這個…^^!!

小藍、小尼、沙雷娜：讓他恢復一下被扁的記憶好了！…（魔王：好主意！）



故事背景

《冒牌大英雄》是一款以RPG為主軸的大富翁遊戲，在遊戲中的玩家所扮演的是一個倒楣到極點的窮小子，為了報復三隻欺負他的魔獸，立志成為英雄。但是英雄可不是那麼好當的呢。在遊戲開始的時候，玩家手上只有一百枚金幣，以及一把天神給的破小刀。你必需藉著這把小刀。找一些小型的史萊姆，老鼠之類的低等魔獸來練練功先，順便撿一些敵人掉落下來的寶物。而寶物又有分一般、藍色及黃色三種喔，至於這之間有什麼秘密，就等玩家自已去發掘啦，另外，偶爾也會出現一些特殊事件來考驗玩家的EQ，比如喬裝乞丐的老烏龜，雖然實在很不像真正的乞丐，不過，玩家也別小氣，答應他的要求，搞不好會有什麼好東西喲。等到這些小囉嘍修理得差不多了，玩家的等級也提升了之後，就到教堂中去增加一下自已的各項屬性。以小藍的經驗來說，初期最好加強在攻擊和抗魔力上，攻擊最好是加到30，抗魔的話加到20就很不錯了，這樣的設定在初期中就算是蠻強的了。再搭配上武器防具之後，許多怪物都可以一擊必殺了。否則，被魔法打到的話，可是比物理攻擊痛多了呢。屬性增加完之後，接下來便到武器屋去買些武器防具來裝備在身上。穿得金光閃閃的，讓自已看起來起碼像個不那麼寒酸。然後就可以開始拓展你的領土了，剛開始每個村莊都會有一隻魔獸佔據在那兒，你得先進入村莊，然後在左上角村莊的資訊欄裏面看看魔獸的等級，如果判定是肉腳的話，那就別客氣。按下右邊選項的第一個指令「佔領」，把這塊地方據為已有吧！當你獲勝之後，這塊土地就變成你的名下不動產了，依此類推，如此你就有更多的本錢可以繼續朝你的英雄之路邁進囉！



◆這就是傳說中的藍龍人嗎？



◆看我的特別攻擊



◆原來施展魔法是這麼累的哦^^



◆原來雷神的攻擊不是閃電，而是木槌啊^^



點數決定能力高低

遊戲中的『技能點數』是用來增加主角在職業技能的等級，等級愈高，則技能可以發揮的威力便愈強大。而『狀態點數』則是用來加強主角本身的屬性。例如增加體力，可以提高主角生命力的最大值；提升攻擊力可以加強主角在物理攻擊上的威力；提升抗魔力，則能加強主角對魔法的防禦力。如此一來，玩家便可以依照自已的需要來創造出自已心目中獨一無二的主角，像是防禦力超高的魔法師以及攻擊力超強的小偷，這都有可能出現的呢。不過，要注意的一點是，職業技能以及你在遊戲中所撿到的寶物，在裝備上都會有等級的限制喔，如果你還沒有到達指定的等級的話，這些指令是無法讓你使用的，所以謹慎的使用你的技能點數。儘量減少在你不常使用的技能上的浪費。而道具的部分，如果你的等級不高的話，就算是撿到了好的道具，也只能望寶興嘆囉。

瞬息萬變，一念決定勝敗的戰鬥


◆攻擊介面

以往玩RPG是不是只要一直按攻擊、魔法，就可以過關斬將了呢？《冒牌大英雄》可不會讓勇者這麼輕鬆了喔（不然魔王吃什麼？），遊戲的戰鬥是採亂數決定先攻後攻，決定了之後必須要選擇攻擊OR防守方式，分為攻擊（防守）、特攻（特防）、魔攻（魔防）及投降與逃走等，攻擊方式不同，對應的防守方式也要正確才能順利防守，像是特攻如果被特防防守成功，所有的傷害力可是會反彈到自己身上的喔，像是利刃的兩面，不但能傷人，用不好也會對自己造成重大的傷害，所以一刻也不能大意。


◆防禦介面

目的、特色各異的勇者們

遊戲中玩家所可以扮演的角色分別有『戰士』、『武鬥家』、『騎士』、『狂戰士』、『魔法騎士』、『魔法師』、『賢者』、『小偷』等九種不同的職業。不同的職業，有不同的職業技能，甚至連可裝備的武器或防具都會有所不同，玩家可以依自已的性格來選擇喜歡的職業進入遊戲。












★戰士	★武鬥家	★女騎士	★狂戰士	★魔法騎士	★修女	★賢者	★小偷
性別：男	性別：男	性別：女	性別：男	性別：男	性別：女	性別：男	性別：女
年齡：19	年齡：18歲	年齡：1？歲	年齡：16	年齡：15歲	年齡：14	年齡：17	年齡：16
星座：牡羊座	星座：獅子座	星座：天蠍座	星座：射手座	星座：魔羯座	星座：雙魚座	星座：處女座	星座：雙子座

多人連線、樂趣無限

《冒牌大英雄》在連線部分有來自捷友《魔域爭霸》、《野蠻世紀》所建立起的『A-NET』伺服器，而遊戲是以每場為一個單位，每場遊戲所能容納的最多人數為九人，此外，為了避免隨時有新手出現，永遠打不贏老手的場面發生，遊戲中特別設定玩家進入網路連線時，每一次登入遊戲都會從一級開始。也就是說不管何時開始，大家的條件幾乎都是一樣的：除此之外，《冒牌大英雄》還提供了讓玩家之間的互動性更加密切的設計，例如：連線時是以即時的模式進行，要特別注意！玩家與玩家之間可以自已設定盟友和對手，在盟友方面更可以作金錢及道具上的支援，以及使用你的職業專屬技能，為盟友的特定屬性作加分的效果。






◆呵呵！這是酷斯拉的朋友～貓吉拉嗎？^^



閃擊點行動：紅軍之怒

Operation Flashpoint: Red Hammer 預定推出日2002 3月

＊研究製造所：Bohemia Interactive ＊遊戲類型：動作射擊 ＊販賣流通所：松崗電腦 ＊科技需求：PIII 600、128MB **須有閃擊點行動遊戲主程式才能執行



咻咻咻咻！經歷過槍林彈雨的洗禮，小尼我終於阻擋了可惡的軍事狂人那毀滅世界的陰謀。經過這五十個任務的洗禮，我可是士別三日，戰鬥力完全不輸給阿雷斯喔。碰！竟被阿雷斯從後面暗算，又被掛掉了。聽說這套"閃擊點行動"已經推出最新的資料片，共有二十個關卡，讓我再多加練習，下次一定不能再輸給阿雷斯了。



反派出頭天　紅軍成主角

在《閃擊點行動》中，玩家扮演的是北大西洋公約組織的小小二等兵，歷經了50個任務，晉升至相當有權力的職位，並終於粉碎了狂人毀滅世界的企圖。而在這款全新推出的《紅軍之怒》資料片中，這一次玩家將易地而處，扮演一名蘇俄士兵；並參與新增加的20個遊戲任務。和《閃擊點行動》中未受過訓練的美國菜鳥比較之下，本次的主角一出場就是殘酷且危險的戰鬥機器。他是一名忠貞的愛國份子，並曾參與對抗西方陣營的作戰。在遊戲的劇情中，主角將發現自己深處於敵境內且孤立無援。玩家必須運用戰術並偷取直昇機讓自己安全地離開，然而事情似乎並非如此簡單，似乎還有許多未知的困難有待玩家們自行解決………。



搶到直昇機就能安全脫困了！



這一次玩家將以紅軍角色投入戰鬥。



駕駛坦克奔馳戰場

《閃擊點行動》除了逼真的令人驚訝的戰鬥外，各方面的擬真度也都十分精細。在之前玩家就已嘗試過跳入各式交通工具的駕駛艙，並且像玩模擬遊戲一般地駕駛它們。這一次除了駕駛吉普車和卡車外；玩家甚至還可以駕駛坦克和直昇機哦！這些交通工具的操控方式可一點也不含糊，但卻不難上手。舉例來說，坦克的操作方式和一般的交通工具不大一樣，需要兩個人才能夠駕駛。其中，坦克指揮官負責選擇目標並下達移動指示，駕駛則負責操控；根據任務的狀況，玩家將有機會扮演其中之一的角色。



搶到坦克車就可大開殺戒了！



可能會有機會駕駛戰鬥機喔！



場景精細　真實呈現

就如同主程式一般，《紅軍之怒》在畫面呈現的細節上依舊力求細膩、寫實。舉例來說，夜晚時，天空中的星群以及星星完全依照真實的星空繪製，雖然你可以開啓地圖察看你的方位，不過，偶爾使用北極星當作你的「導航系統」也挺不錯的。另外，舉凡叢林、山丘，以及城鎮和村莊的細節，以及完全符合真實的比例設計，讓玩家在征戰的同時，宛如置身於真正的戰鬥現場，讓人覺得刺激感十足。





▲ 遊戲中的場景建構十分逼真。

◀ 可藉著炊煙來尋找敵人。

孔雀王 KJKIMG

預定推出日 2002 7月

＊研究製造所：韓國Uritec ＊販賣流通所：因思銳遊戲總局 ＊遊戲類型：線上動作角色扮演 ＊科技需求：Pentium II 233、64MB

沿用「孔雀王」漫畫創意



玩家一定很好奇，到底這款遊戲跟「孔雀王」漫畫有何關係？？是跟《龍狼傳》一樣，先取得漫畫版權，再改編其漫畫內容成遊戲嗎？？其實不然。真正的關係是《孔雀王》的遊戲創辦人對這部「孔雀王」漫畫十分欣賞，喜歡它裡面的密宗神秘色彩，進而把密宗加入到遊戲中，開發出《孔雀王》這款遊戲。因為本來“孔雀王”這個名詞就來自於密宗，所以就沒有涉及版權問題，因此《孔雀王》遊戲中並不會出現荻野真的筆下人物，對於想看到漫畫人物的人來說是股失落感，不過漫畫中的密宗色彩還是原汁原味的放入遊戲中了，喜歡這種武俠密宗感覺的玩家，可別錯過這款遊戲。



提到“孔雀王”，我想大部分的人都跟我一樣，會立刻聯想到荻野真的「孔雀王」漫畫，退魔師孔雀在漫畫中降妖除魔的英姿，讓人為之嚮往，如今玩家可以在《孔雀王》遊戲中來當個退魔師，與各類妖魔來場大戰！！

類似《暗黑破壞神》的操作模式



為了充分展現出退魔的戰鬥感受，遊戲採取《暗黑破壞神》的操作模式，也就是45度視角的動作角色扮演，所以熟悉《暗黑破壞神》的玩家將可以輕鬆上手。而畫面右上角所出現的圖是代表玩家可以施放的法術，可利用選單切換，然後利用滑鼠右鍵來施放這個預設好的法術，另外遊戲準備了8個熱鍵（F1－F8），讓玩家可以利用這個熱鍵來使用物品欄中的物品。



2D＋3D增添遊戲畫面美感

本款遊戲的內容讓玩家一開始將可以在2D的遊戲世界中享受暢快的遊戲品質，當您提升到一定等級及完成階段性任務後，玩家便可以乘坐交通工具到達一個尚未公開的全新的3D遊戲世界，在季節變化及日夜差別的設計下，你將會體驗前所未有的感動！

身懷絕技的4位主角

本款遊戲一開始將有四名主角可以讓玩家選擇，每名角色的職業和特性各有不同，其中女主角的人氣在韓國非常高，甚至由她所擔綱演出的性感海報還成為韓國網咖的熱門被竊物品。至於每一名主角在初期可以練到的等級上限為200級，多樣的武器防具搭配將讓你嘆為觀止！據因思銳表示，目前的測試版本是只有4名角色，但預定還會追加2-3個新角色，也許是以pacth的模式來升級，讓玩家可以有更多角色可以使用^^



▶這張就是“擔手”的海報圖案





▲遊戲中可選擇的4名角色

紅磨坊

預定推出日 2002 5月

＊研究製造所：日本ACTIVE　＊遊戲類型：文字冒險　＊販賣流通所：帝技爺如　＊科技需求：P-166、32MB RAM



這個紅磨坊不是電影的那個紅磨坊喔！大家不要弄錯了，這是一個日本工坊製作的遊戲石盤，因為是初次曝光的關係，沙雷納現在所拿到的資料非常的缺乏，現在就帶大家先來看一下紅磨坊大略的故事背景及出場人物介紹吧！

傳說中慧星般的樂團『Bloody Roses』





如慧星般出現，達到搖滾最高峰後又如慧星般殞落的傳說R＆B樂團『Bloody Roses』，其主唱黑澤玲司經過長時間的蟄伏後，無意間於Live House『Mellow』中，發現了代班歌手在原詩音與生俱來的卓越才能。

個性倔傲的詩音以對自己毫無好處的理由，起先對玲司的邀約不屑一顧，但在玲司百般勸說後，也激起她挑戰自己沈睡才能的慾望，決意跟在玲司身旁。

經過一連串困難與惡意阻撓後，同樣倔強的鼓手霧生媚歌及BASS手琴吹椎名也加入了『C／ON』樂團，詩音終於向自己的傳說踏出了第一步。這不僅是為了找尋自己存活的證明，更為了站上最終目標，Live House『紅磨坊』的舞台上…

但令人意外的是，造成R＆B樂團『Bloody Roses』解散的這樁謀殺案，兇手竟是意想不到的人…！？

人物介紹



黑澤 玲司

遊戲中的主角，原為傳說中的樂團「Bloody Roses」的主唱歌手，自從2名團員不幸喪生之後、即隨著樂團的解散停止一切的主唱活動。現為樂團『C/On』的製作人，並兼任樂團中的作曲吉他手。



佐原 詩音

遊戲中的女主角，擁有相當雄厚的歌聲，能夠讓聽衆陷入無法自拔的瘋狂境界，在一場因緣下被主角發覺其唱歌的實力，進而接受主角的栽培而成為新樂團的主唱歌手。



明神 樹沙羅

樂團『C/On』的競爭對手，現擔任『Kiss-a-Love』的主唱歌手，在舞台上以宛如天使般的溫柔歌聲紅遍所有的演奏會場（與詩音完全相反的治療系歌手），喜歡獨自在背後默默的努力，並將天賦異秉的詩音視為自己的競爭對手。



橘 亞里紗

藝能事務所的女強人社長，同時身兼樹沙羅的音樂製作人，曾經與男主角待過相同的樂團，並擔任貝斯手的演奏。雖然在個性上相當的冷酷無情，但卻在心裡強烈的盼望著主角能夠盡快的重返樂壇。

琴吹 椎名

樂團『C/On』的貝斯手，擁有一雙非常銳利的雙眼，平時看似冷酷無情，但對於週邊的事物卻有著相當沉著的判斷能力。因長期拒絕與他人合奏之故，不知為何....目前在樂壇享有「死神」貝斯手的稱號。



霧生 媚歌

樂團『C/On』的鼓手，自從前樂團的成員企圖自殺之後，便辭去了舞台上的演奏工作而轉任為音樂製作人。在遇見詩音之後重新燃起了心中的希望，並決定再度踏上成為專業鼓手的路程，個性冷靜沉著，但其內心卻相當的脆弱。

幻想三國～神州遊俠兒

遊戲名暫定

預定推出日 2002 6月

＊研究製造所：宇峻　＊販賣流通所：未定　＊遊戲類型：戰略+角色扮演　＊科技需求：未定



▲三國時代有名的仙人左慈。

三國人物幻想登場

幻想三國的遊戲故事，發生在一個虛構的十六歲少年楊仲身上。楊仲原本過著與世無爭的生活，卻因為一場二十年前結下的武林恩怨，使他從此踏入這片染滿鮮血的神州大地。他遇上可怕的太古魔獸，性命垂危，卻承蒙一紅面美髯，有如神兵的武將「關雲長」奔來相救，從此結識這位當世英雄。在繼續的冒險中，他在山野茅廬之中，結識了一位有臥龍之稱的書生，竟是日後的三國第一軍師「諸葛亮」。而他也與這個書生的一個婢女，結下了不解之緣。就這樣，他開始了驚濤駭浪的江湖生涯，他的劍上逐漸沾滿各種妖怪和惡人的血，沿途中卻也結識了不少三國英雄。然而，他卻還不知道自己肩上背負著極為沉重的使命……



▲遊戲中城鎮的場景設計。



以三國時代為背景的遊戲，在王國內可說是如過江之鯽，不可勝數。不過這款幻想三國好像不太一樣喔！遊戲中所描述的三國，正如其名，一切都是建構在幻想之中。諸如各種奇怪的怪獸與匪夷所思的法術都將出現在其中。這款遊戲目前還在宇峻工坊研發中，本次就先簡單曝光一下吧！有興趣的國民可以密切注意以後的後續報導喔！

角色扮演與戰略的綜合體

在「幻想三國」中，把一向受到國內玩家們喜愛的中國武俠與神怪題材，與RSLG類型遊戲做一完整的連結。遊戲中包含了一般RPG應有的劇情要素，例如向路人打聽消息以獲得向前邁進的情報；或是要通過某個地方，得要先取得某一樣東西等等。但在戰鬥上，則因應劇情的要求，有時候只是像一般RPG進行非常小規模且耗時很短的戰鬥；有時候則會面對敵人的大批軍隊，必須要像玩RSLG一樣，小心的調度你的角色，將敵人逐一殲滅。這樣子的設計，可說包含了這兩類遊戲的精髓，讓玩家體驗全新的遊戲型態。



▲每個角色都有職業的區分。



▶頗具氣勢的戰鬥動作。

上古神獸現身

遊戲中會出現許多遠古時代相傳的神獸，這些都是古籍上有記載的，可不是子虛烏有憑空創造出來的哦！接下來我們就來看看他們的真面目吧！



貊

在「搜神記」中，記載著吳地有這種人虎混血的住民，搞不好當時孫權的軍隊就有這種虎人戰士呢！



樹靈

樹到了一定的年紀，就會修煉成精靈，這似乎是中國神怪小說裡常見的情節。在遊戲中，玩家得要面對許多這種自然界的精怪。



飛黃

類似山海經中記載的奇獸「乘黃」，是一種行動速度相當快的生物，可以日行五百里。



帝江

山海經裡相當有名的神族。沒有頭也沒有臉，能聽得懂人類的歌舞。



轟

在遊戲中出現的上古神獸之一，目前相關的資料不明，但是他似乎是皇帝與蚩尤大戰中的要角…

英雄列傳



預定推出日 2002 5月

＊研究製造所：亞克米科技　＊販賣流通所：未定　＊遊戲類型：策略角色扮演　＊科技需求：PII-300、64MB RAM



上次沙雷納有跟大家說了一下下，這個遊戲石盤就是把所有的古人都拉過來混在一起打，看誰會打贏誰就最厲害。不過現在她出去了，換我來跟大家說，呵呵，說什麼咧．．．不然來看裡面的法寶好了！我最喜歡的是那個捆仙索，因為可以把小藍捆起來，呵呵！！



▲ 荊軻被帶入咸陽宮



▲秦始皇面會荊軻

穿越千年的傳奇

英雄列傳是一款跨越歷史、多重時空型態的遊戲，從商朝末年一直到宋元為止，共兩千年時光，其中有不少經典片段在英雄列傳中重演，在刺客列傳中，荊軻刺秦王是大家耳熟能詳的歷史故事，亞克米工坊試著由英雄列傳細說荊軻刺秦王的故事。荊軻，中國刺客中的代表，在太史公的筆下，反映當時之時事及社會風尚，也藉著高度的文學技巧，塑造出一群栩栩如生的歷史人物，尤其是那段在宮殿上的追逐，荊卿之猛厲風發與秦王之驚恐倉皇的強烈對照，即使年代雖已久遠，至今讀之仍難以忘懷。

飛天法寶　威力無敵

在封神榜、三國演義中有許多法寶，神兵利器威力無窮，傳說中的法寶，裝備在人物身上，會產生異想不到的加成效果，例如增加攻擊及防禦能力，更有超級威力法寶能產生近乎無敵狀態？傳說的法寶可遇不可求，多半由武力超強的將領攜帶，想要得到它就必須打敗這些武將才行。

通天神火柱

此法寶施用後，長出八根通天神火柱，每條柱又能生出四十九條火龍，放出九轉旋風，雲中子就是使用此法寶困死聞仲，此法寶也能向外放射，形成堅固毫無破綻的防衛，據說只有降魔杵可破的了。



渾元金斗

金鰲島三姊妹的強力法寶，曾經把闡教門人都吸入裡頭，威力強大，連姜子牙都沒辦法應付，後來動用了闡教教主元始天尊跟人教教主才把它收服了。



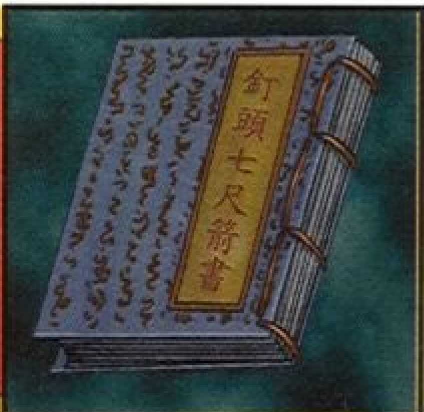
定海珠

產生於宇宙洪荒時代，曾經被當作是太陽般的照耀著玄都山，後來被趙公明所收服，成為修道法寶。



釘頭七箭書

一本寫滿符咒的小書，含有超攝魂大法，在封神演義中，陸壓交給姜子牙用來暗算趙公明，連續作法了21天，最後用三隻小弓箭，釘死了趙公明。



方天畫戟

長一丈六尺，呂布慣用的戟。槍刃兩側延伸出月牙形的尖刃，呂布曾持此戟大戰劉、關、張三傑，並截殺為數不少的英豪，因此被稱為嗜血的戟。



捆仙索

懼留孫的綑仙繩，曾經被土行孫偷去困住了眾道法高手，據說被此繩困住者，就算是得道仙人也無法脫困，號稱捆仙索。



鬼鎮 永夜的詛咒

預定推出日2002 5月

＊研究製造所：亞克米科技　＊販賣流通所：未定　＊遊戲類型：動作冒險　＊科技需求：PII-300、64MB

男女主角不同劇情

被迫進入有如鬼鎮一般的甜水鎮的六個年輕人，在裡面到底遇到了什麼樣可怕的事情呢？



在沒怪物的時候，趕快使用道具吧！



這是什麼地方？怎會有各式各樣的刑具在這出現？

玩家在遊戲中可以分別扮演男女主角，在甜水鎮這個杳無人煙的鬼鎮裡探險，男女主角的起始點分別在小鎮的山路口和渡假村內，因而雙方會經歷不同的人事物，了解小鎮並認識在小鎮上生存的人們，依靠些許事件中的線索，和兩人不同的角度所看到的事物，虛虛實實，假假真真，進而發掘出整個鎮所產生的問題所在，使玩家能一步步解開所有疑雲，真正了解整個龐大的故事情節。



出現殭屍了，趕快擊倒它！

遊戲採真實的視點模式呈現遊戲畫面，玩家在黑暗之中所看到的事物會受到限制，除了視覺之外更要依賴聽覺，才可察覺四面八方怪物的突襲，因此遊戲的重點在於利用地形地物的躲避並解開所有的謎題。而每一種怪物都各有其不同的攻擊方式，當遇見不同的怪物必須要用不同的方法克制或閃躲它們的追擊，而不是一昧的迎擊所有敵人。男女角除了起始點不同而導致的故事情節不同外，在武器、防具和事件中所拾獲的道具也會有差異，有些重型的武器和防具只有男主角可裝備使用，而瘦弱的女主角所使用的武器屬較輕型，使遊戲進行上難度增加了，在玩法上就更要注重此重點。



這麼大的購物中心卻空無一人



這是電椅嗎？好恐怖......



這是一個很恐怖的遊戲石盤喔！玩這個石盤的人就好像是進入鬼故事裡一般，到處都是陰氣森森的建築物，在裡面遇到的人十之八九不是人，在這樣恐怖的環境中不單單只是砍殺怪物而已，還要努力的解開謎題才行喔！



壯觀的教堂

3D遊戲畫面

場景、人物、道具全用3D制作的畫面，遊戲中用了34個場景呈現出“鬼鎮”的全貌，並等著玩家去探索這未知的世界。60個人物和怪物，為了有流暢的動作，每個人物的動作圖高達數百張，而男女主角更是不在話下，會因所持武器不同和受不同怪物的攻擊，而呈現不同動作畫面，圖檔更高達五、六千張以上，使整個動作更加的自然。另外遊戲中數十種的武器、道具、防具，玩家必須巧妙的使用，其中部份道具跟事件有關也藏有許多線索，想順利過關就要動動腦了。



這怪物有兩個上半身，該攻擊那個呢？



這醫院發生什麼事？

奇幻爆爆隊



預定推出日2002 3月

＊研究製造所：三協工坊　＊遊戲類型：動作　＊販賣流通所：協和工坊　＊科技需求：P-300、64MB



小藍：蕾蕾啊！我的肉可以治百病或長生不老嗎？
蕾蕾：不能啊！
小藍：那妳在《英雄列傳》中用捆仙索捆我就算了，你還拿刀子幹嘛^^!!，我又不是《奇幻爆爆隊》中的唐三藏！
蕾蕾：^^呵呵……但我現在扮的就是《奇幻爆爆隊》的蜘蛛精啊！嘻…嘻…

遊戲起源

故事的起源是發生在一個奇幻的時空--異界，那裏本來是一個與人間界沒有任何交集的時空，但是由於異界開始流行著一種無法治療的可怕病毒，使得這種情況有所改變。異界的人民在病毒的摧殘下不斷地死亡，迫使異界天庭不得不派出科學家四處找尋解葯，可是經過各種努力之後仍找不到解藥，但是他們意外地找到了如何通往人間界的方法。來到人間界的異界科學家聽到了一個傳說，知道這個世界有一個叫唐三藏的人，他的肉不但能治百病，而且還能讓人長生不老。於是異界天庭立即派遣最強的戰士，來到人間界綁架唐三藏。已經隱居多年的孫悟空等人，收到了佛祖的召集令，知道唐三藏被抓走的事，就立刻動身出發去救人。不過令孫悟空等人不解的是，他們在路途中的敵人，居然都是以前取經時曾經正面交鋒過的對手，而且這一次，他們變得更加難以應付了。



◆蛛絲滿佈的盤絲洞

另類炸彈超人？另類怪異玩法？

玩過《炸彈超人》類型遊戲的玩家們，想必對這種利用炸彈爆破以及巧思，來突破層層難關的玩法不會太陌生。現在，喜歡玩〝炸彈〞的玩家有福了，更多變化、特效更棒的同類遊戲《奇幻爆爆隊》即將出現與玩家見面，遊戲中不但保留了同類遊戲簡單逗趣的特色，還增多了許多創新之處，光是從變化多端的地形設計上就可以看得出來，例如能量放射地板，就是一個很容易讓人發生意外的地方，只要您在上面放了炸彈引爆，它所發出的火力就會往四個方向無限延燒去，直到碰到障礙物為止；流沙會對玩家產生順向的推力或逆向的阻力，讓玩家的行動變得很不穩定，稍一不慎就會掉到更危險的地方……除了關於地形的變化之外，遊戲模式也支援一些多人的玩法，玩家可以在冒險模式中跟朋友一起合作闖關，最多可以組成四個人的隊伍一起行動。除了冒險模式之外，還有一種對戰模式，讓玩家跟朋友互相放火，看看誰才是真正的炸彈高手。為了讓多人對戰能順暢進行，遊戲除了使用鍵盤操控〈共有4組操控設定〉外，也可以使用搖桿進行，而且可支援到4支搖桿，所以即使是4人同時進行遊戲，空間也不致於太擁擠哦！



◆ 炸彈超人改良版？



◆ 主角人物登場

西遊記中的妖怪逐一出現

除了孫悟空、豬八戒、沙悟淨及龍馬這些主角人物都出現在遊戲中之外，那麼《西遊記》中，那些奇幻的場景是不是也會在遊戲中出現呢？答案是肯定的！蜘蛛精自然也躲在蛛絲滿佈的盤絲洞中蓄勢待發、桃花精就藏在那片濃密的桃花林中……遊戲中的關卡一共可以分成6大關，每一個大關又再細分為8個關卡，也就是總計一共有48個關卡。不過在這裏玩法就有些不同囉！因為其中有一些關卡尾端會有兩道門，走向不同的門，接下來所經歷的關卡也就不同，玩家用這種分支的方式前進，可以重覆玩好幾次，每一次重玩都能感受到不同的刺激喔！



◆ 桃花精的地盤—桃花林



◆ 這是傳說中的……白骨精嗎？^^!!

終極戰線



預定推出日2002 3月

＊遊戲類型：策略　＊研究製造所：三協工坊　＊販賣流通所：協和工坊　＊科技需求：P-266、64MB

新紀元的戰火



新紀元0319年，多蓮市競技場正進行著機器人戰技冠亞軍比賽。今年角逐冠亞軍的隊伍，分別是席倫隊以及美雅隊，其中席倫隊由於已經蟬連三屆冠軍，因此依然是今年最被看好的隊伍，而美雅隊從去年開始，這算是第二次與席倫站在冠亞軍舞台上對決，也使得這場比賽倍受矚目，賭局更是近幾年來最大的。而正當席倫與美雅兩支隊伍鬥得如火如荼之時，忽然一聲巨大的炮火聲震得會場安靜了下來，一些反應稍差的人還以為巨響是場內機器人發出，不過才靜了幾秒鐘而已，又有十幾聲炮聲響起，還有兩枚砲彈打在競技場牆上。雖然競技場原本就是供機器人打鬥之用，區區一兩枚炮彈並不會造成甚麼大損傷，但卻引起了場內民眾的恐慌，剎時間人人四處逃竄、呼聲震耳……在經過一百多年的太平後，一場新的戰亂，隨著隆隆煙硝，從多蓮市再度燃燒了起來……

而主角席倫在戰火四起的同時，為了保衛家園的和平，毅然組織了一支游擊隊，阻止為達目的不惜犧牲無辜百姓生命的革命軍。但是在此同時，腐敗的政府卻也把游擊隊視為一顆用來鞏固自己勢力的棋子，利用他們來對付革命軍，人民的福祉，似乎完全不在他們的考量範圍內……



席倫隊以及美雅隊正如火如荼的展開對戰



小藍：在《終極戰線》的機器人中，除了擁有許多一對一的招式之外，有一些機種還可以使出大範圍的攻擊技，同時攻擊兩架以上的敵人，而我小藍就是在學習《終極戰線》的機器人中，如何一次同時對兩人攻擊，等我學成之後，我小藍就可以在踹蕾蕾同時，再以迅雷不及掩耳勢偷親沙雷納，呵呵……小尼啊^^你覺得這個點子怎樣！還不錯吧！。

尼爾斯：但沙雷娜好像學起來一對八了耶。之前小雷也想揩油！不過被打到現在還躺在醫院，而我現就是要去探望他的啊！

小藍：當我沒說^^!!……

多重策略考量

從機器人的特性方面來看，每一個機器人都有獨特的作戰能力，其各方面屬性，像是出力值、裝甲、移動力、機動性、生命值（HP）、能量值（EN）等等，都各有不同的特性。而玩家的工作就是要在遊戲中巧妙地運用各個隊員的專長，跟大批敵軍展開激烈的生死決戰，而由於每個隊員的專長有所不同，有的善於近距離格鬥的，有的精於遠距離攻擊，很少有格鬥力與射擊力兩方面同時都很強的人。所以如何利用近遠程攻擊的搭配合作發揮出團體最大的戰力，就是遊戲中最基本的戰術重點。而在《終極戰線》的機器人除了擁有許多一對一的招式之外，有一些機種還可以使出大範圍的攻擊技，同時攻擊兩個以上的敵人。這些大範圍攻擊技的發功範圍會隨著招式的不同，各有不同的區域形狀。如果能夠妥善運用這類攻擊技，一次打擊眾多的敵軍，玩家打起仗來自然就很有利了。不過能否將大多數的敵人都引誘進攻擊範圍內，還是得要靠玩家的功力了。



機器戰神出動



人頭馬機器人





優異的操控性能

《終極戰線》非常著重於操控上的感覺，玩家不需要非常高檔的電腦，便能順暢的進行遊戲，開發小組還特別使用了P2-266，做為標準的遊戲測試平台，並多次對遊戲最佳化，以確保遊戲的平順性。在操控方面，為了配合不同玩家的遊戲習慣，遊戲中亦支援了鍵盤、滑鼠、以及搖桿的支援，特別是使用滑鼠及搖桿進行遊戲時，整個遊戲只要用到其中兩個按鍵，而且也不需要玩家做任何設定，只要電腦上有安裝其設備即可。



大難當頭，還有時間聊天哦^^!!

夢幻房車賽 SUPERCAR

預定推出日 2002 3月

＊研究製造所：Activision　＊販賣流通所：松崗電腦　＊遊戲類型：運動　＊科技需求：P-II 350、64MB RAM



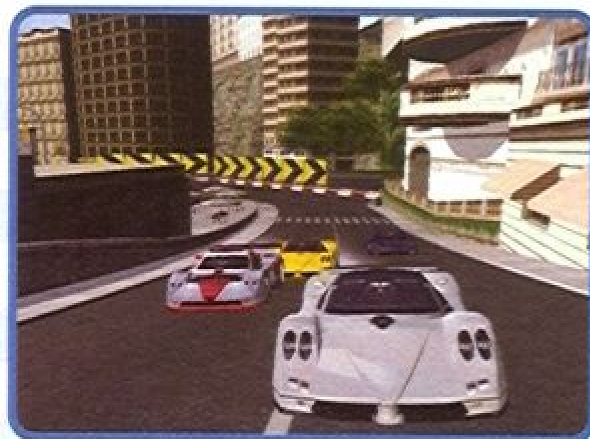
賽車類遊戲石盤總是有一群固定的擁護者。透過它，我們可以實現過癮的狂飆快感，還有機會體驗夢幻跑車的駕馭感。除此之外，先進的電腦3D技術，讓我們可以在剎那間置身於著名的城市街道上：一面駕駛著名貴的跑車，一面欣賞街道兩側的風景，最重要的是撞爛還不用賠，是件多愜意的事。

超炫跑車等著你！

如果你是個瘋狂車迷，那麼你一定要看看《夢幻房車賽》。賽車遊戲的最大好處，是可以在電腦上收集各種最新的車款。《夢幻房車賽》提供了許多終極車種，包括了Lotus M215、Callaway C12、Fioravanti F100、Pagani Zonda C12-S、Vision CTEK K/2、Bertone Pixster、Rinspeed E-Go Rocket、Saleen，以及Pontiac Concept GTO等跑車。不過，在遊戲開始時，你並無法直接登上這些跑車的駕駛座；你必須成功地通過遊戲中的各種考驗，遊戲才會開放新款車種讓你駕駛。更棒的是，每一輛跑車的造型設定完全依照真實車輛設計，此外，在加速性能、最高極速，以及操控性能上，《夢幻房車賽》都盡可能反映真實的情況。



征服跑道所帶來的快感，才玩賽車遊戲的主要誘因。



提供23條可以駕駛的路線

改裝自己的跑車

這是《夢幻房車賽》最酷的特色！你可以挑選遊戲中的任何一款車種加以改裝，而擁有一輛獨一無二的頂級跑車。可改裝的部分包括了車頭造型、車尾造型、照後鏡、輪胎、車燈、以及尾翼等。你可以挑選一種自己偏愛的造型，然後調整變形數值，進而產生多樣化的變化。最後，你所設計出來的跑車，可能擁有鯊魚般的鼻尖、火箭般的尾部，再加上又大又時髦的照後鏡！

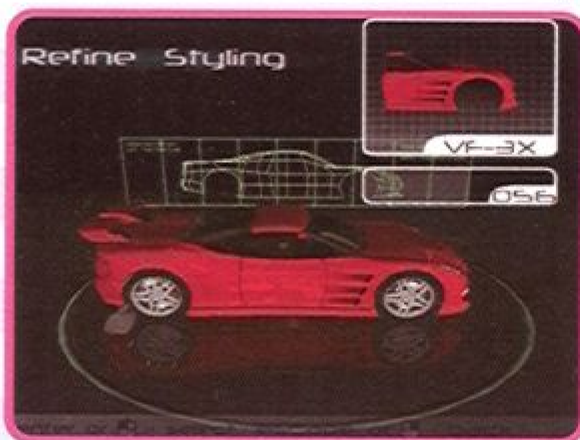
在你設定了車身的外觀後，最後別忘了調整你的愛車的基本屬性，包括了極速、加速能力、煞車能力　，以及操控能力。這些屬性將會影響到你的跑車在賽道上的表現。附帶一題的是，當你在遊戲中完成越多的挑戰，你將可以獲得更多可改造的配備、款式，以及更多的屬性分配點數。如果你能夠完成整個遊戲，你將可如願以償地打造出真正的「夢幻跑車」。





多種遊戲模式

為了讓玩家們有多樣化的選擇，《夢幻房車賽》提供了四種遊戲模式：冠軍賽、快速比賽、時間賽，以及一對一挑戰賽。冠軍賽又包括了兩種模式：自訂車種冠軍賽，以及指定車種冠軍賽。在自訂車種冠軍賽模式中，玩家必須打造一部自己的比賽專用車，並且用它在一系列的賽程中獲得勝利。



可以挑選任何一款車種加以改裝

快速比賽讓你可以自行挑選比賽車輛（也可以使用自訂車輛）、比賽跑道，然後立刻進行比賽。至於時間賽，則是個能讓你在跑道上創下最短單圈記錄的比賽模式。在時間賽裡不會出現其的車輛，整個街道上只有你自己的車子。最後，在一對一挑戰賽模式中，經由分割畫面，你可以在一台電腦上立刻享受和朋友互相競爭的樂趣！



哈哈！看我的飛車在天！

暴風雪IL-2 Sturmovik

預定推出日2002 3月

＊遊戲類型：飛行模擬　＊研究製造所：UBI　＊販賣流通所：英特衛多媒體　＊科技需求：P-400、128MB

空中格鬥、風雲再起

或許你會不相信，但《暴風雪》在國外獲獎無數的最大主因，的確就是它那史上最逼真的真實感；舉其中幾個例子來說，玩家在空中所看到的雲不再只是假的，而是真實的體積雲，玩家的戰機真的可以鑽入雲內，更甚者，玩家可以在纏鬥時躲入雲內，然後再突然衝出進行偷襲！再來，無論是光線效果、陰影、天氣及日夜變化、地面部隊的沙塵、機體著火時的黑煙，無一不真實，讓玩家感覺不出這只是一個遊戲。而最最被全球媒體一再稱讚叫好的，則是它的真實損害模型，遊戲中每一台飛機的3D模型都被分成數十個各自獨立的部份，玩家用機槍尾翼的前方，那你絕對不會看到尾翼後方在冒煙，甚至，你還可以用高速俯衝來滅火，就是這樣講究到龜毛程度的真實感，才讓《暴風雪》獲得了今日空前的成功。



▲拿出你的搖桿，穿上你的飛行裝，準備升空迎敵



◀又有損失同伴了，可惡的納粹黨納命來

多款戰機任務，任君選擇

在《暴風雪》中，除了可以操縱的31台主力戰機外，玩家還有機會見到其它40餘種不同功能的飛機，超大型運輸機、轟炸機及運兵機等，可以說所有在二次大戰的歐陸上空曾出現過的飛機都收錄在內，不只如此，這些飛機的外層塗漆還會隨著夏冬的變換而改變（這些設定一樣是為了真實呈現二戰歷史）。再來，某些飛機的副駕駛艙配備有向後射擊的尾翼機槍，玩家也可以在纏鬥時切換成副駕駛艙，控制機槍對付緊咬你尾巴的對手。

在《暴風雪》的任務極為多樣化，除了空對空攔截任務、地對空轟炸任務外，還有像護衛轟炸機群、支援地面部隊、攻擊地面車輛、建築及橋樑等充滿挑戰性的史實任務。在那個屬於空戰英雄的年代（史實紀錄中的空戰擊墜王前幾名都在這時候誕生），玩家在空中的表現就決定了戰局的勝負，你，可以成為一名令納粹空軍聞風喪膽的殺手，也可以是一名讓俄美聯軍落慌而逃的王牌！



▲太好了！終於幫同伴報仇



▶千瘡百孔的機員座

在《重返德軍總部》及《榮譽勳章》的炒作之下，第二次世界大戰的話題已經成為全球所有玩家的焦點；而其實據小藍的了解，二次大戰最激烈的戰場，並不在地面上，而是在數千英呎的高空中！而《暴風雪》正是以此戰場為主題的空戰模擬遊戲，讓玩家在遊戲中將可操縱德、俄、美三國共31款著名的螺旋槳戰機，進行空中纏鬥、地面轟炸等任務，親身體驗那個成就無數空戰英雄的真實歷史場面！飛吧！呵呵……

尼爾斯：《暴風雪》不是三月底才要上市嗎？怎麼小藍現在就手握著搖桿，對著螢幕傻笑啊！

索特王：唉～^^!!這小子又在做白日夢了！

組成無敵空軍中隊





當然，《暴風雪》也支援多人連線。而遊戲中除了可以讓你和32個朋友同時分駕戰機進行空中混戰之外；玩家也可以選擇與朋友一起組成16人的空軍中隊來進行任務，更令人興奮的是，《暴風雪》更提供了功能詳盡的戰役戰場編輯器，讓你依喜好創造出獨一無二的高難度任務哦。

◀實際體驗傲視領空的快感

危機最前線二



預定推出日2002 4月

＊研究製造所：Illusion Softworks　＊販賣流通所：英寶格　＊遊戲類型：動作射擊　＊科技需求：PII-450、128MB RAM



最近第一人稱射擊遊戲不一而足的推出二次大戰題材的遊戲，像是之前才推出的《重返德軍總部》，或是前不久才推出並頗受好評的《諾曼地榮譽勳章》，都是讓玩家叫好又叫座的遊戲。不過這些遊戲都有個共通點，千萬別在吃飽以及累的時候去玩，不然可能馬上就會覺得想＂抓兔子＂了。^^!!



多樣的任務，考究的場景

這是款以二次大戰為背景，包含即時策略、戰術策略及動作等要素，並且可率領隊員、自由切換隊員進行群體作戰的第一人稱動作射擊遊戲，共蒐集了二次大戰中的九大戰役，並有超過 20 個以上的關卡以及各式各樣的任務。任務包括竊取機密、切斷補給線及解救人質等等，而且個個刺激，絕對讓玩家大呼過癮。每個任務都有多種破關方式，玩法不同會讓完成任務的方式也不同。

遊戲的場景是詳細的考究了二次大戰戰場地形的真實資料，並在以歷史上詳盡的資料統計製作而成，除了地形真實外，地理上的各種建築物更是相當真實，許多工廠、水壩、沼澤、地下洞穴、原野及河流都可在場景上發現，有些場景甚至深入了軍事單位，例如 U2 潛艇，飛機等等，玩家也因此在任務中面臨了更多的抉擇。





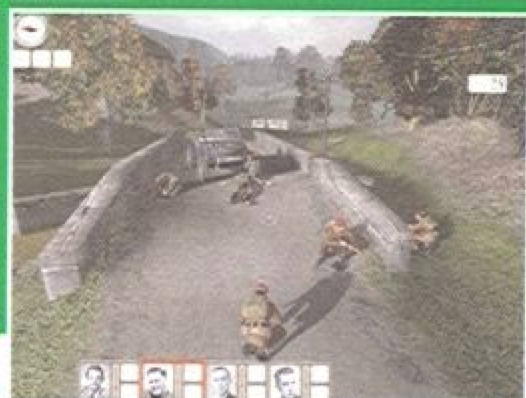


更加真實、聰明的人工智慧

全新的人工智慧系統讓敵人的 AI 更高明，因為敵人開始會注意環境的變化，而且也會開始合作囉！玩家可要更加小心，否則很容易在電腦敵人合縱連擊下被消滅。除此之外，更加強了環境互動性功能，不再讓環境與NPC變成遊戲中的花瓶。與NPC溝通時，玩家的選擇將可能因此幫助他們也幫助自己，遊戲中有些任務甚至在小隊沒有十足能力完成任務時，可以喚救兵來幫忙。而有多少救兵前來則視乎任務的難度，這些救兵可是十分有用的，別以為他們很呆，他們可是有相當強的人工智慧喔！

除此之外，真實度除了環境外，也應用在人物的動作上，這次敵我雙方的人物都採用動作捕捉器來製作動作，而這也是此類型遊戲首次採用捕捉技術，這種真實表現也讓敵我雙方可以在戰場上做更多的動作，也更加真實。







真實的武器模型應用



遊戲中的物品都是採用真實的物品模型，而且各種武器的射擊效果也非常逼真，就像是親手拿著武器使用呢！不過玩家不需擔心這麼多的武器與物品很難操作，簡易武器瞄準畫面讓你輕輕一動就能瞄準到敵人，不會敵人動來動去瞄了老半天還是沒瞄中。不過遊戲可是很著重於戰術和策略的應用，不是拿起槍對著敵人猛轟就成了，多考量地形與人員的配合才是致勝的關鍵。



瘋狂原始人



預定推出日 2002 5月

＊研究製造所：華義國際　＊販賣流通所：華義國際　＊遊戲類型：網路對戰　＊科技需求：P II -300 、64MB RAM

變化多端的道具和寵物



設定人物的狀態屬性

《瘋狂原始人》是款把《石器時代》中為人所喜歡的PK系統獨立搬出而成的一款線上對戰遊戲。在遊戲中不必練功、養寵，每個角色人物等級均相同，玩家可以自由分配自己的能力值、屬性及選擇道具和寵物。你可以選擇成為火力驚人的攻人，也可以擔任後勤工作的補人，完全看對戰中團隊的需要和個人喜好。在寵物方面，玩家要在50隻寵物中選擇3隻作為玩家的作戰伙伴，甚至在石器時代中尚未開放的2代夢幻寵物都可以在這裡看到，相信是想要搶先體驗這些寵物威力的石器玩家的最佳選擇。



石器玩家期待已久的線上對戰遊戲終於誕生！《瘋狂原始人》是一款強調公平競爭和戰術技巧的線上遊戲，所有人物等級都一樣，屬性也可自由調整，各式夢幻道具和PK強寵的開放，保證讓玩家心跳加速、血脈賁張！

精細的分級制度



設定人物要裝備的道具

遊戲中共分18個等級，以石器時代中的寵物烏力(豬)、羊、象、虎、雷龍及暴龍來表示，等級和玩家在遊戲中的能力值並沒有關係，但等級高的玩家即代表著他在遊戲中的地位是備受尊崇的。每場戰鬥玩家都在對等的條件下進行對戰，戰鬥結束後會馬上計算積分。目前製作小組公佈的積分計算方式如下：

1. 參與戰鬥的人數越多，積分也就會越高喔！也就是說想快速加級就要多參加團戰。
2. 在戰鬥中的表現會影響到積分。
3. 如果打到一半烙跑會扣重分。
4. 獲勝所得的積分跟雙方的級數有關，也就是說強欺弱所得的積分是微乎其微的。
5. 有時候落敗不但不扣分，甚至還會有微量的加分，這跟雙方的等級和在遊戲中的表現都有關係。



設定人物要裝備的道具



開設一個戰場時的各項設定

可愛的畫面呈現和有趣的語音功能

《瘋狂原始人》的畫面承襲石器時代明亮歡樂的風格，角色和寵物都相當可愛討喜，並加入了有趣而方便的語音功能。遊戲內設了超過30組的語音熱鍵，像是布袋戲黑白郎君那句「別人的失敗就是我的快樂」和一些相當實用的招呼語，讓玩家不用很辛苦的打字，又可以偶爾耍耍寶娛樂一下。

月影傳說



預定推出日 2002 4月

＊研究製造所：金山西山居　＊販賣流通所：智冠科技　＊遊戲類型：動作角色扮演　＊科技需求：PentiumⅡ 300、64MB



當深情至愛的佳人與威震武林的夢想互相衝突的時候，你會選擇哪一條路？即將上市的《月影傳說》，將帶領玩家親身面對這個千古難題，在豐富的戰鬥變化、正邪支線及情愛選擇的元素充分交錯下，《月影傳說》正等待喜好武俠題材的玩家們來化解這項難題！

愛情與名位將如何取捨

纏綿的愛情與各具山頭的武林勢力在《月影傳說》中彼此牽扯。隨著佔據哪一位女主角們的芳心，都會因為選擇不同，而獲得不同的特殊武功秘笈、或意想不到的幫助！當然在這個前提之下，玩家可以選擇自私自利、踩著女主角們破碎的心，一步一步往上爬，等到女孩們失去利用價值時，再無情的拋棄或殺害！《月影傳說》的人物表現十分精采，女孩們的一顰一笑、喜怒哀樂，都在細緻的人物表情上絲絲入扣、楚楚動人的呈現，配合遊戲利用每一段細心刻畫的場景、音樂，讓玩家透過不斷交談而深入女孩們內心世界而產生依戀；例如：在帶著神秘少女紫軒回家及到惠安鎮聽歌女演唱的劇情中，主動與紫軒交談，會發現每一次的對話內容會隨著次數、場景而不同，配合時間氣候而變換的黃昏、雨日，都充分的烘托劇情唯美氣氛！



不同的選擇將導致女孩們不同的下場





夾雜在四女之間的愛恨情仇





遊戲中並以變換螢幕顯示解析度的方式，輕易生動的表現出回憶、歌聲…等悠懷情境，各種令人動容的處處巧思所營造的情愫，絕對使玩家在為獲得一部夢寐以求的絕世武功或名位權力，而必須痛下毒手犧牲女孩時，內心交雜爭戰一番，那股過度投入而五味交陳的滋味，絕對值得細細品味！透過處理與四位女主角的關係，將對玩家的命運產生莫大的影響，對於武林盟主的掌上明珠、來歷不明的初戀情人、天真浪漫的海島少女及淵源匪淺的飛龍堡主四人之中，如何取捨？如何利用行動來換取她們的真愛？都是遊戲中一道又一道的挑戰，在愛情被陰謀籠罩下所牽扯的複雜關係，如何分清敵友、妥善利用？玩家必須多玩幾次、多做不同的嘗試，才有機會將《月影傳說》的劇情全貌通盤掌握、一目瞭然！





刺激、細膩的精采戰鬥

採用動作角色扮演遊戲形式的《月影傳說》，將帶給玩家即時刺激的動作武俠感受。利用遊戲細膩的人物動作，玩家可以在戰鬥中，配合豐富多變的招式運用，做各種戰術變化與配合。遊戲中犯不著靠等級去硬幹，而是結合地形、招式特性與攻擊力等我方優勢，例如：分散衆多敵人圍擊攻勢，利用封閉地形一一擊破，或者利用像「魂牽夢繞」這種有追蹤功能的招式，在敵人攻擊不到的距離之外，不動聲色、不費吹灰之力的輕易擊殺，就可以在以為必敗的戰鬥中搶回絕對的優勢，出乎意料的輕鬆獲勝！







在遠處偷襲敵人的招式

美少女夢工場 魔法石大作戰

以夢幻妖精中的人物加上前兩代的女兒為主軸之立体魔法寶石方塊，有故事模式與對戰模式。

本遊戲不只平面，還加入 Z 軸前後轉，更加複雜新鮮。

遊戲中創新加入［口袋］與［幸運轉輪］讓遊戲更多變而有趣！





Princess Maker GO! GO! 美少女!

夢工場 1.2.3 代加上超任版女兒，主角四人登場。以大富翁型態來養育女兒，可多人連線對戰，輪番操作。

在八年的培育過程中，要努力達成國王所指示的各項任務，以獲得王子殿下的好感，進一步向究極目標 ～ 公主 邁進！途中還得打工、上課、修行來自我成長。

數十種結局和上百個任務與事件，內容精彩，娛樂性最高！當然遊戲秘技是一定要的啦！！





赤井孝美 WORKS

PRINCESS MAKER WORKS プリンセスメーカーワークス

附贈 赤井孝美作品集 1&2 收錄赤井孝美生平插畫作品包含許多未公開發表的創作張張精彩 絕對值得珍藏！















HOT 注意！

本套裝之兩款遊戲極適合區域網路連線對戰！與親友在家中或辦公室連線對戰，或在網咖與同好們對戰，快適愜意趣無窮！









精訊資訊有限公司

台北縣三重市重新路五段609巷4號9F-8

TEL: 02-2999-6883 FAX: 02-2999-7061

URL http://www.kingformation.com.tw/

YES! 封神榜







引爆網路遊戲新感受!!

重現封神榜中各路英雄大對抗!



§國內首創線上多人對戰遊戲,充滿刺激與快感
§充分運用各人物的特性,敢衝,你就是最大的贏家
§簡易靈活的操作系統,無障礙的3D空間,上天下海,無所不能!
§各個角色靈活的動作特性加上威力十足的神怒技,打得痛快淋漓,欲罷不能!
§超強的曲面引擎.讓你在對戰的快感中感受全新的視覺饗宴!

哪吒

發行/  軟體世界 智冠科技股份有限公司
http://www.soft-world.com http://智冠.TW

研發/  十乾科技有限公司
NINGO SOFTWARE

不可思議的全3D網路格鬥

體驗大型機台上格鬥遊戲讓人熱血噴張的感受，享受格鬥叫囂的快感。在Ｙｅｓ封神榜裡，透過線上網路的機制，玩者不但可以單挑遠方的友人，你更可以呼朋引伴成群結社，來場集團大火拼。



線上集團大火拼；引爆網路新感受



想像置身網路線上，我方八人對抗另一組遠方可能不認識的八人集團會發生什麼代誌呢？在Ｙｅｓ封神榜的世界裡，是沒有什麼不可能的事！

妲己

體驗臥虎藏龍的中國武術美學



每個角色都擁有30多種動作，加上神怒技的設計，動作千變萬化，真叫人大呼過癮!優美、流暢的武打動作，讓你置身遊戲如同『玉嬌龍』！

遊戲詳情可參閱十乾科技遊戲網站 http://www.ningo.com.tw

牌除萬難！

只要膽子夠大再加上一手好牌，你也能成為A級的獎金獵人！

不明物體從天而降，造成怪物開始入侵，

原本平靜的魔法世界頓時大亂，

擅用紙牌魔法的獎金獵人開始接受委託，打擊怪物，

但怪物從何而來，卻沒有人知道......

想玩風天翔的玩家有福了，只要購買4/25出版的軟世，不但可得到精美的風天翔卡片一組，將截角寄回，更可免費獲贈風天翔原版遊戲一套，數量有限，送完為止：卡片共有三組，收集完成還能玩紙牌遊戲哦！

風天翔，遊戲從天降！

免費遊戲天上飛

不快把握機會沒





在每本**4/25**出版（五月號，第157期）的軟體世界雜誌中，將附贈風天翔精美卡片一組，該頁同時有一截角，玩家只要收集三枚不同的截角（此三枚截角分布在該期軟體世界所附贈的卡片中）貼在明信片上，註明姓名、電話、住址、身份證字號寄到：

高雄市前鎮區擴建路1-16號13樓
風天翔小組收

前五百名寄到的玩家
將可直接得到風天翔原版遊戲一套！

不需抽獎，動作要快！

活動截止日期：2002年5月15號 郵戳為憑

●注意事項：

1、獎金金額超過13,333元以上，依稅法規定本公司代扣15%機會中獎所得稅。
2、中獎人需繳交身份證正反面影本。
3、所有獎項均不得折換現金或更換其他贈品。

在家玩GAME，
出門玩卡片！

~Wings~

風天翔

卡片戰鬥RPG

遊戲極品堂

回顧經典遊戲懷念報導

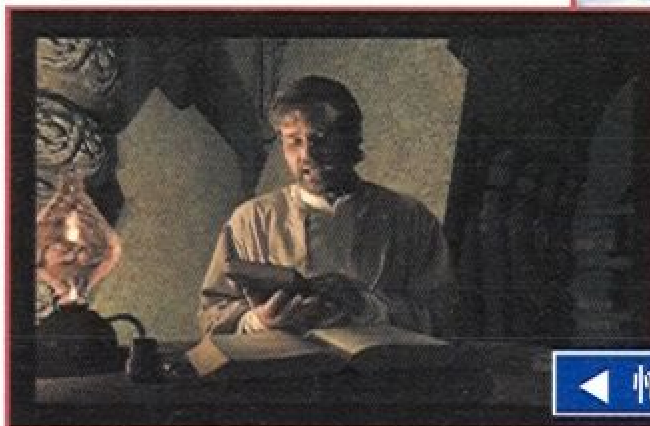
這款極品Game迷霧之島Riven太笨的人可沒有辦法過關喔！

掀開孤寂卻又華麗的神秘島嶼面紗

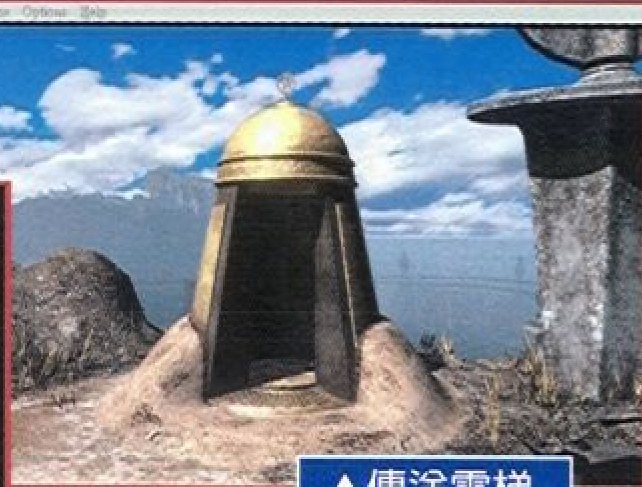
迷霧之島 Riven

Riven 的誕生

93年誕生的「迷霧之島Myst」，至今已到三代。當年它的盛名下，被人稱道的就是遊戲製作公司「Cyan」拿手的動畫和動態影音表現的手法，讓一款理應以解謎為重的遊戲，加入了精采的美術因子，讓解謎的冒險變成一趟視覺刺激與享受的旅程，而97年的「迷霧之島Riven」，就是其備受矚目的續集之作。



◀ 忙著寫作的男主人Atrus



▲傳送電梯



日誌記錄著關於島上的所有一切

「迷霧之島Riven」一開始的動畫裡，Atrus請你前去 Riven 幫助他完成某件事情，並且交給你一本日誌及一本魔法陷阱書。而這趟冒險的任務即是希望你能夠靠著魔法陷阱書，設法找到Catherine和打倒Gehn，然後送出訊號後通知Atrus帶你回到原先出發的世界－地球。被派遣任務的你，就只能靠著日誌中的訊息，從蛛絲馬跡中去解開途中所遇到的謎團。

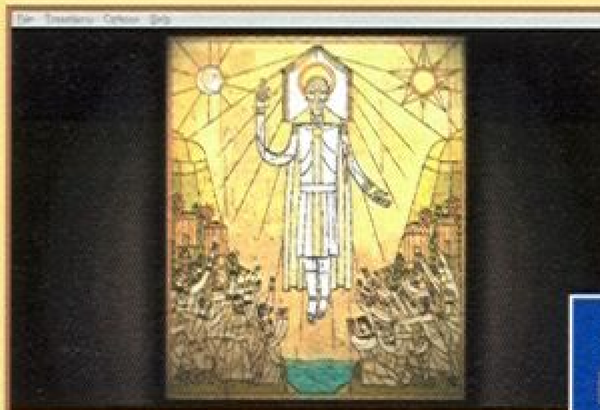
奇特的 神祕島嶼冒險

▲通往金色光球的吊橋，這是神殿島嶼上的重要基地

Riven，是指一個島嶼，但是它並不是一座獨立的島嶼，裡面還分為神殿的島嶼、森林的島嶼、大湖的島嶼以及長得像根針的島嶼四部分。其中每個島上都藉著空中纜車為連結，這也是Riven最神奇的地方，一個看起來十分原始的島嶼，居住的人民穿著十分的古樸，生物也十分奇特，金黃色的聖甲蟲不斷穿梭其中，但是卻是機關重重，完全像是一個外星人製造出來的高智慧環境，這都是遊戲中擁有最先進科技的「D’ni」文明所留下來的遺跡。擁有華麗色彩與多重機關的「D’ni文明」，也是會讓玩家在遊戲裡，遇到最多難題的神秘文明。



▶散發炫麗光芒文明圖騰的籠子



◀到處都可以看到代表古文明的神像與故事被紀念著

工程浩大的 遊戲內容

「迷霧之島Riven」共有5片光碟片，當時為了要儲存衆多的動畫檔和場景，除非玩家買的是DVD，否則都將面臨到遊戲進行的入神時，卻被突然出現更換CD片的視窗給中斷情緒的情形，可以說是一款很耗費工程的遊戲。雖然麻煩，但是在音效和美術的表現，真的是讓人不禁要發出讚嘆之聲！像是水波的表現、光影的閃爍以及猶如電影視角的安排，都是十分生動的美術技巧。在當時還是2D動作時代，這樣的表現可說是3D技術的先鋒之一呢！也成為後續許多解謎遊戲的標的。

▶泛著紅色光芒的秘密房間，讓人不禁緊張起來



◀岩石、海洋、天空的存在，讓人不覺得這是完全由電腦繪製的場景

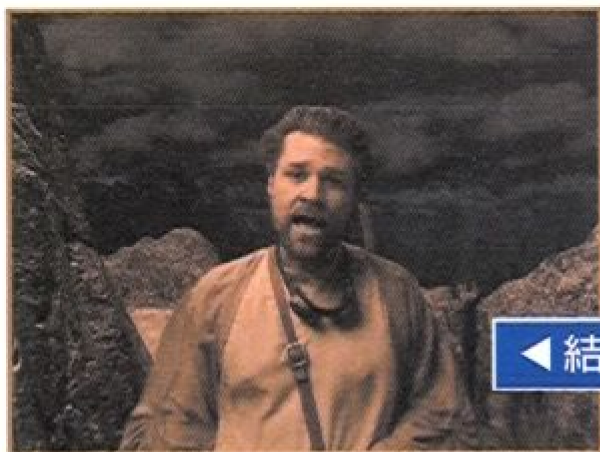


◀觀察各種地形的立體模型，十分生動

尤其是其中號稱用了超過4000張，且由多台超級繪圖工作站電腦所繪製的超真實3D畫面、包含了三個多小時的過場動畫串場以及兩個多小時的各種因應場景變化的音效，都足夠讓玩家在挑戰遊戲之餘，享受到這款浩大的遊戲所帶來的視覺刺激和音樂幻想境界。

遊戲中 任務主軸的進行

遊戲有不同結局的發展，要是按照攻略玩下去，當然是最好的結局；但是也會錯過許多支線裡精采的動畫，甚至Atrus死在自己父親Gehn的手中，而主角也受其迫害的畫面，就看不到了……。試試不同路線的發展可以體會到另一些影片的精采畫面。

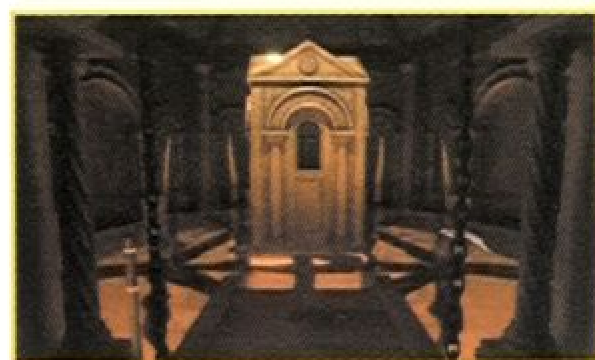


◀結局之一：Atrus傳送過來看毀壞的狀況



▲Atrus與Catherine前來感謝主角的相助

期待 迷霧之島3D版的進步之作



或許是遊戲誕生的年代稍久遠，相較於現在遊戲介面的表現，「迷霧之島Riven」的介面並不親切，要是沒有先拿手冊了解一下，是摸不著頭緒。「迷霧之島Riven」的存取模式是以windows視窗的介面來作遊戲主選單的，而場景上也迫於當時技術表現，只能出現四個角度的轉換，偶爾還會看到場景間的交接線，是遊戲中讓人和現在的遊戲相比時，不太能適應的地方。而遊戲全英文的表現，在當時也讓許多國內玩家望而卻步。



▲這樣子的場景縱使是現在的遊戲也不多見



◀美術的光影效果表現極佳

3D場景的解謎動作遊戲，在現今是不足稱奇，街頭巷尾都看的見許多此類型的作品。但是在當年「迷霧之島Myst」誕生時，不僅為許多遊戲玩家打開新視界，也讓大家感受到一款具有野心的遊戲，是要能在許多細節上震撼人心、運用巧思及突破技術的。而「迷霧之島Myst」當年除了勇奪多項遊戲大獎外，全球銷售超過三百萬套的佳績，這樣的成績讓後來的「Riven」與目前在美發行上市的「Exile」，也都受到全球Myst迷的喜愛。

皇家商號

最新上市遊戲及精品展示



大富翁世界之旅 2



■研究製造所：宇峻科技 ■遊戲類型：益智 ■價格：299 元
■販賣流通所：智冠科技 ■科技需求：P-166、32MB

在這個二代的大富翁遊戲中，總共有三張地圖－台灣島、大東亞、世界村。除了地圖本身造型可愛之外，還因應不同的地理環境而有不同的名勝古蹟哦！遊戲最特別的是新增了「寵物」養成系統。玩家們可以在經過某些事件後，得到寵物，善加教養後，寵物就會成為不可或缺的好幫手！比如寵物學會「護主」這項技能後，當你不幸住院或是必須坐牢的時候，你的寵物就會替你去住院或坐牢。

大富翁遊戲還是有基本支持群的，而且又是知名工坊研發，想殺殺時間的玩家大概會買吧？



少林麻將



■研究製造所：尼奧科技 ■遊戲類型：益智 ■價格：299 元
■販賣流通所：協和國際 ■科技需求：P II -300、64MB

少林麻將這款遊戲的原始構想，是來自日前相當紅的電影少林足球。不僅將功夫完全融入麻將遊戲中，而且展現出非常熱鬧，牌技驚人的效果！遊戲有「四人對戰」和「雀王爭霸」兩種模式，第一種是單純的打麻將，沒有劇情，但是人物的動作、表情、對話一樣不少，仍然把打牌的熱鬧感表現的很好。第二種模式是有劇情的，你可選擇遊戲中十二位主角之一，進行雀王之位的挑戰。在強敵環肆處境下，每一局都將出人意料。

麻將遊戲沒有特色是不行的啦！這個遊戲結合了當紅電影的題材，雖說沒有其它特色，不過還是會有人有興趣的啦！



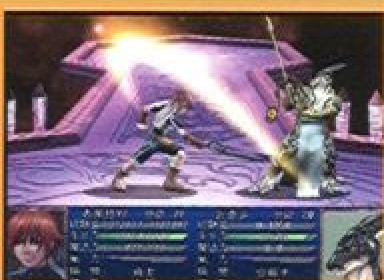
幻世錄 2



■研究製造所：奧汀科技 ■遊戲類型：戰略角色扮演 ■價格：599 元
■販賣流通所：第三波 ■科技需求：PII-200、64MB RAM

在幻世錄 2 中，為加強遊戲性及戰略因素，在遊戲中將主角們區分為以直接方式進行攻擊與使用魔法進行攻擊等二種攻擊方式，因此角色也分為擅長物理性攻擊和魔法性攻擊兩種不同的人物。二代中仍保有一代中最大的特色－"連殺"系統，當玩家以一位特定角色讓他每回合都可以殺死一名或多名的敵人時，所得的經驗值會以倍率增加，此外也增加攻擊次數越多，敵人所掉落出來的物品越多的系統，讓玩家在經驗和物品的獲得上有更多不同的方法。

雖然一代年代久遠了，不過還頗受好評。加上有特色的戰鬥畫面，相信會有不錯的銷售成績哦！



永恆之星



■研究製造所：全球歡樂 ■遊戲類型：戰略角色扮演 ■價格：599 元
■販賣流通所：全球歡樂 ■科技需求：P II -300、64MB

永恆之星是一個位於幻想大陸上的動人故事。在遊戲的內容上大致上分為故事場景與戰鬥場景。若在故事場景畫面轉成為戰鬥畫面時，則會出現戰場名字與該戰場的勝利及失敗條件，之後才會進入戰鬥。戰鬥是以『回合』方式進行，成功之後會得到基本的獎賞，當然，若滿足該戰場的特別條件，則會有額外的獎賞，得到獎賞之後即會進行下一個故事場景。遊戲關卡總共四十多個，結束劇情也將會隨著關卡結束方式不同，進而產生不同的結局。

畫風極美的韓國遊戲，不過遊戲的方式及劇情好像有點老套說，喜歡懷舊的玩家大概有興趣吧！



萬王之王資料片：光神甦醒

■ 研究製造所：雷爵資訊 ■ 遊戲類型：線上角色扮演 ■ 價格：連線費用

■ 販賣流通所：華彩軟體 ■ 科技需求：P-200、32MB RAM

「光神甦醒」是「萬王之王」最新的資料片。遊戲中將增加"寒冰島"與"光神陵寢"兩個地圖及相關任務。寒冰島位於坦格拉美亞大陸的南方，是個極寒之地：上面人煙罕至，不過卻是不折不扣的海盜大本營。"光神陵寢"是這資料片的主軸劇情，劇情圍繞在亞伯里亞王室郡主"碧·亞伯拉"身上。生性活潑好動的碧，在浮冰港事件後四處遊歷，劇情將發展到碧誤打誤撞地闖入光神陵寢，並將光神喚醒了：而玩家在遊戲中也會經歷這段過程。



雖說是王國中老牌的線上遊戲，但是年代已經久遠，再加上現在競爭那麼激烈，我看它的點數卡不會賣很多啊！



炎　舞

■ 研究製造所：弘煜科技 ■ 遊戲類型：戰略角色扮演 ■ 價格：599元

■ 販賣流通所：弘煜科技 ■ 科技需求：P-200、32MB

炎舞整個遊戲的進行方式是以RSLG這一種類型的遊戲方式進行，也就是玩家是以一場場的戰鬥，以及銜接一場場戰鬥的故事劇情所構成。特別的是炎舞的世界地圖是以"線捲軸"這種技術所製成，所以玩家在看到炎舞的世界地圖時就會發現，它不只是平面圖而已，這個世界地圖會隨玩家視點的移動而捲動！遊戲中的戰鬥是以一般戰棋式進行，除了單純的攻擊力防禦力互減計算損傷外，它還加入了『高低差』與『方向性』於其中喔！



戰略遊戲總有一定的市場，這個遊戲又是由著名工坊製作，應該會有一些些的忠實玩家來買吧！



星際爭霸 2 之終極危機

■ 研究製造所：Infograms ■ 遊戲類型：太空模擬 ■ 價格：1080元

■ 販賣流通所：英寶格 ■ 科技需求：P-Ⅱ300、64MB

這個遊戲是以任務模式慢慢帶領玩家進入主軸中，當玩者的知名度到達一定程度後，遊戲主任務才會一一出現。遊戲中要接任務的話，首先要回到主基地中，打開主角的E-Mail，然後你會看到各式各樣的任務內容，至於要接受何種任務，玩者可以隨自己的需要選擇。遊戲為了滿足玩者組裝太空船的慾望，特別設計將太空船和武器系統分離，讓玩家依照自己的習慣、任務需求去更換武器系統，隨意組裝出最強、最猛的戰鬥船。



星際題材的遊戲實在太多了，如果不特別出眾很難脫穎而出。這遊戲雖然滿好玩的，但不太好賣吧！



致命武力 2～重生

■ 研究製造所：漢堂資訊 ■ 遊戲類型：戰略角色扮演 ■ 價格：599元

■ 販賣流通所：智冠科技 ■ 科技需求：PⅡ-300、64MB

致命武力2承襲前作的華麗戰略風格，在戰鬥的交鋒中，除了有在前作頗為好評的大型攻擊武器外，因為環境與醫學而衍生出的大型變種怪獸也是一大特色。在場景上，遊戲中五大話的過程中，每一話包含九到十六個場景不等，而每一話的場景都有自己獨特的風格。在操作介面上，依然強調自由與人性的遊戲系統介面，玩家可以依自己的喜好更動操作介面的圖示位置，簡潔明快的操作指令，讓玩家可以在各種戰場狀況中快速的下定決策。



承襲前作的好評，這款遊戲還挺受人期待的，而且這一代的畫面好像還更華麗了，相信會賣得不錯。



麻將教師

■ 研究製造所：光譜資訊 ■ 遊戲類型：益智 ■ 價格：600元

■ 販賣流通所：光譜資訊 ■ 科技需求：P-233、32MB

「麻將教師」是以標準16張台灣麻將規則進行遊戲，除了有傳統麻將遊戲的各種功能及超細緻的寫真畫面外，更運用了先進的人工智慧技術，創造出一個有趣的「即時教學系統」，在玩家打牌的同時，隨時提醒你該注意的細節及糾正你的錯誤。遊戲中還提供語音辨識功能，附贈高感度集音耳麥，吃碰槓胡，只要用說的就明白！此外隨著你的戰績升降，遊戲中還會提供你一個MJK麻將能力指標，讓你真實測出自己的麻將功力。



麻將遊戲還附帶教學，對一些愛打麻將的人來說，蠻有誘惑力的。不過那語音系統功能性一定會令人懷疑就是。



模擬百貨

■ 研究製造所：ABET工作室 ■ 遊戲類型：策略模擬 ■ 價格：399元

■ 販賣流通所：智冠科技 ■ 科技需求：P-II、64MB

這個遊戲擁有二十道不同佔地幅員、條件限制、環境要求與上門顧客群的關卡，還有年輕、前衛、典雅等種多重風格之內部裝潢，比起同類型遊戲來說，格局大了許多。遊戲中玩家在地磚是花是素、每樓廁所多寡、柱子與專櫃間的距離、手扶梯的上下方位等，皆必須實地的為顧客購物之動線做詳細的設想與考量。此外還必須依顧客需求安排專櫃小姐與電梯小姐、服務、清潔人員的位置，並得要貼心的放置可愛的吉祥物來促進顧客們的購買慾望。



模擬遊戲一向都受到女性玩家歡迎，這個遊戲的主題是百貨公司，相信會有不少女性愛不釋手的。



遊戲周邊 展示區

NEW SHOP



說到音速小子應該是無人不知，無人不曉的吧！這個陪伴我們十多年的朋友-Sonic(索尼克)，可是由知名遊戲大廠-SEGA所設計出來的人物，當然隨時間的演進，音速小子發行過了遊戲及卡通的版本，同時也發行過許許多多的周邊商品，但是真正能夠花時間去了解音速小子世界的人，除了音速迷外之外，或許就是一些少數的愛好者吧。不過我柯里克相信，音速小子能存在這麼久的時間，必定有它獨到的吸引力，始終能夠拉住音速迷的心哦！所以在這次的周邊展示區，柯里克將為你介紹的就是音速小子！想必也是所有音速迷的福氣喔！

文具組合系列

又是新的一年囉！你有什麼新計劃嗎？還是仍在後悔去年沒買到年度的周邊商品嗎？那現在你大可放一百二十個心了，因為我們將為你介紹今年度最新的SEGA年度周邊商品，那就是—"音速小子的文具組合"，別小看這組文具商品喔！它可是由日本的SEGA公司代理給知名文具製作公司TOMBOW所設計發行的！當然台灣目前是不好買到啦！畢竟這是日本限量發行的年度產品，或許有興趣的Fans可以到網路上去標價碰碰運氣，說不定你就是那位幸運的得主喔！現在為了能讓你更瞭解這套轟動日本市場的音速小子文具組合，就由柯里克好好的為你介紹吧！

首先看到的是標示A的彩色鉛筆，其中共有十二色，售價為日幣九百元整，而B的則為二十四色，售價為日幣一千六百元，鉛筆盒的封面同樣是印刷上深藍色的SONIC(索尼克)動感圖案，盒身是不鏽鋼金屬製的，千萬別買到仿冒品喔！因為已聽說有人買到了鐵盒製的，用沒多久，盒子就生鏽，圖案也剝落了。

接下來，柯里克繼續為你介紹的是標示C的便條紙用鉛筆，共有十二支，售價為日幣七百二十元，其中除了一般的寫字記事功能外，其筆尾的部份還附了一個可擦拭圓珠筆或油性筆的橡皮擦，可說是非常的方便與環保呢！

再來介紹的就是標示D與E的一般鉛筆了，也是十二支盒裝，售價同為日幣六百元整，依濃度分為B，2B，HB等，接下來就是標示F的學童專用六色麥克筆，售價為日幣四百八十元，其中麥克筆的內含墨水由於是適用於學齡兒童使用的，因此都特別的精心採用無酒精性成份的墨水，可說是貼心的一大設計啊！

最後要為你介紹的就是標示G的SONIC香水口紅，單支售價為日幣一百二十元，實為學生及上班族的必備品之一，還有一個就是標示H的橡皮擦，售價為日幣一百元，非常可愛且具實用性。嗯！介紹了這麼多，你是否對這套音速小子的文具周邊商品有更深入的瞭解呢？不過你一定會問，為何這套限量發行的音速小子年度產品售價竟是如此便宜，一開始時，柯里克也有這個疑慮，後來經過可靠消息來源指出，這套周邊商品只在網路上販售，且將不會以整套完整的組合售出，因此它每一樣的單品價格都很實惠，不過當你收藏到這一整組的文具商品時，其所價值的金錢可就不只這些囉！因此深愛音速小子的Fans可得好好加油喔！



服飾商品系列

現在我們所看到的這些照片可是柯里克在日本辛苦搜尋到的有關音速小子的服飾商品，當中所看到的周邊商品都是SONIC(索尼克)的物品，包含了玩偶，衣服以及腰包，這些都是在日本的大阪市此花區島屋6-2-61的R-MIX音速小子專賣店所找到的，在這家店中，你將可看到所有的音速小子周邊商品，而且本店是由SEGA所代理的，實在很值得各位收藏家去拜訪喔！這家店也會隨季節發表最新的音速小子周邊商品，當中店內也會陳列上一季或是各年度的精選產品，來到這家店時，可是感動的說不出話喔！而且店內最大的服務就是你可以攜帶相機進去拍照喔！所以手頭緊的人也不用擔心喔！



2001年度商品

接下來，要繼續介紹的這組商品是由SEGA公司在2001年所推出的年度產品SONIC-CRYSTAL CUBE，高度為80mm長度，寬度為50mm，而且全世界只發行了500個而已，而且由於是初版的設計，所以它現在價值不斐哦！在圖片中你可看到這是一個方型的水晶塊，當中有可愛的SONIC（索尼克）正在握手許願，看起來可說是相當精緻的周邊商品，或許也可說它是個藝術品了！其實SEGA公司在製作此塊水晶時也是花費了許多的時間與金錢才開發出了這個商品，當中你可看到的SONIC（索尼克）的圖案，完全是由電腦繪製經由雷射切割出而成，且仔細的看其中的圖案，可是3D立體的，而不是平面的呆板圖案喔！經由不同角度燈光的投射，其中的SONIC（索尼克）更會呈現出不同的光芒，看起來是更加的光彩奪目，令人愛不釋手。因此喜愛這個珍品的音速迷可得好好加油囉！SEGA公司雖然耗資不少才開發出了這套商品，但為了保持它的價值，還是堅持只賣出初版的SONIC-CRYSTAL CUBE就不再發行第二套了，因此，想要這個珍品的收藏家，也只能祝福你囉！



玩偶系列

說到周邊商品，最不可缺少的就是填充玩偶囉！身為SEGA的當家吉祥物SONIC（索尼克）也不例外，現在我們所看到圖片中的玩偶分別是SONIC（索尼克），身長約38公分，SHADOW（影子），身長約40公分，ROUGH，身長約38公分，TAILS（尾巴），身長約35公分，CHAO（巧兒），身長約27公分，相信熟悉音速小子的玩家一定不陌生吧！這款玩偶是於2002年最新推出的特賣商品之一，在日本當地一推出時可是大獲市場好評的熱賣商品喔！其製作的相當精美而且相似度很高，完全是由日本SEGA公司製造，而不是代理它國製造的，因此在品質上都是要求非常嚴格製作的，所以當音速迷看到了這組商品時可是非常瘋狂的喔！不愧是音速小子的魅力啊！



十週年紀念商品－套戒系列

再來將為你介紹的這套周邊商品，也是由SEGA公司在2001年6月中所發行的音速小子十周年紀念精品。圖中可清楚的看到這枚戒指是由純銀製造的，而且包裝盒的設計相當的精美，表面還燙金註明了SONIC 10NR等字樣，且仔細的標示了發行的是第幾顆的戒指，雖然這個周邊商品不是限量發行的，但仍有它的收藏價值，畢竟這是SEGA十周年發行的紀念品。





接下來就好好的為你介紹幾款非常適合男女老少佩帶的音速小子銀戒吧！首先我們所看到的盒身是由黑色的絨布盒所製作而成，同樣的內部也燙金上了十周年紀念等的字樣，而在其中的當然就是可愛的音速小子銀戒囉！這枚戒指除了是純銀製造的，此外造型也是相當的特殊喔！它可是由SEGA公司另外再設計出的新版音速小子，看起來相當的俏皮，就算是女孩子帶起來都顯得很亮眼，因此這枚戒指在發行當日，即使是限量購買，仍然是被搶購一空，可見音速小子的魅力有多大啊！



而且當你仔細看時，你便能發覺其戒指後面也標示了其發行的編號，以免遭人仿冒，不過也因為這個關係，SEGA公司才特別的重新繪製新版的音速小子，可在短期內免遭盜版商的盜版，也增加了它收藏的價值喔！

接下來要為你介紹的周邊商品，同樣是SEGA公司於去年音速小子十周年紀念所發行的紀念商品，圖中明顯的可看到它是個音速小子人形座台，其中的底座是銅製的，拿在手上很有重量感，且上面的SONIC（索尼克）人形偶完全是由手工圖繪上去的，看起來相當的精美，且其底座上同樣也刻上了十周年紀念的字樣，且其上的人偶細部都塗裝的很細膩，絲毫沒有坊間所看到的模型般的粗糙感，因此這也是很值得各位收藏家珍藏的產品，而且其發行的時間是在2001年11月8日，售價為15000元，距離現在的時間還很近，因此有心的玩家還是很容易可以找到這個商品的喔！



Flutter of Bird 2
天使たちの翼



這是一部風格相當怪異的作品，遊戲中裡的設定就如同主角的血統一樣，和洋文化相互衝擊，但又顯得極端的衝突與不和諧。其實就劇情與背景設定來看，個人還是喜歡前作來得多些。

吟遊詩人　寇帝朱

●Silky's ●作業系統：J-Win98/Me/2000/XP ●價格：￥8800 ●區別：18禁 ●遊戲類型：AVG ●評價：♪♪♪♪♪

http://www.silkys.jp/

在母親祖國追尋的新生活





父親是英國人，母親是日本人，擁有混血血統的主角進矢，因為自幼在英國長大，因此對於亡母的故鄉日本一直有著無限的憧憬。為了實現心中的夢想，進矢終於踏上日本，並且來到父母相識相愛的所在地--倉町。藉著在此地教會擔任修女的叔母美蔓之助，進矢也在此認識了許多值得結交的朋友，他也深信，在這塊既陌生卻又熟悉的土地上，能找到屬於自己的生活方式與新希望……。

還記得在一年之前，Silky's宣佈復活的第一號作品《Flutter of Bird～鳥達の羽ばたき》嗎？是的，果然沒讓玩家等太久，它的續篇又回來了，並且將副標『鳥兒的羽毛』給改成了『天使們的翅膀』，既然連名字都升級了，那麼更讓人在意的是，在這部續篇中是否也能一掃前作中那些為人所詬病的缺失呢？



▲看我削的蘋果小兔兔，可愛吧！





系統架構與前作同出一轍





▲小心變態就在你身邊

同前作一般，本作的原製作公司其實不是Silky's自家，而是由竹井正樹先生自己成立的製作公司『ZUES』所獨立企劃製作的，當然Silky's只是掛名發行而已。本作繼承了前作以來的一貫中心思想，那便是描述在大自然的包圍下，人與土地間所發生的濃厚情感，不同的只是前作舞台是在鄉間的小診療所，而本作將風格一轉成為帶有濃厚西洋文化氣息的小鎮，但基本上兩者的劇情都還是圍繞在診療所內的病人所抱持的「希望」一字上打轉。

本作中登場的可攻略角色有七人(唔，這點倒是沒有「升級」)，再加上應景配角則約近有二十人，其中也包括了如同《同級生二》中芳樹這類出來插花的角色。在遊戲基本系統上幾乎都是沿襲自前作，整個遊戲過程幾乎就是以地圖移動來決定劇情的發展走向，一日三回的行動機會讓玩家在鎮上的十個地點作出選擇，雖說變化性並不大，但要如何在期限內作出最有效率的行動與女子碰面，卻是這部遊戲致勝的關鍵。



沒有創意的 改良點





▲小鎮上的診療所

雖說在這部作品中已然看不到有什麼新意，但卻在一部份的使用介面上有所改良或補強。舉例來說，在場所選擇時，建物圖像與滑鼠指標範圍的判定比之前作已有明顯的改善；而將游標移至建物上時，畫面右下會出現一條目前位在該地可攻略角色的狀態欄，而欄位先後，則代表前後遇見的順序。反之若該地沒有可攻略角色出現，那麼則會以貓臉來表示，同時也因為這些體貼的設計，讓本作的難易度比之前作可說是要低上了許多。從另一個角度來看，既與前作是一樣的系統，那麼缺點當然也還是有的。以個人而言，日復一日的相同行動模式令人興味索然，而就劇情來說，進行這部遊戲時就像在喝白開水一樣，或許有些人覺得可以解渴，但相對會有些人覺得平淡而無味。坦白說，當各家在力求突破的同時，若還在迷信遵循既往就能成功這套的話，確實不是明智之舉。











▲最近有變裝癖的人越來越多了





▲頗神秘的宗教團體



魅力無限 危機隱現



不消說你也清楚，這部作品最能吸引人之處，大概也只有出自竹井正樹老師之手的原畫了。但如果您還有印象的話，當記得在前作時差勁的美術表現，讓這部作品是噓聲大多於掌聲，更有「若沒有elf，竹井正樹也不再是竹井正樹」之類嚴厲的批判出現。關於這點，相信製作小組也有相當慘痛的體認，因此在本作中無論是CG著色，甚至到以3D建構的背景，都讓人有著士別三日的表現。確實，以這樣的成績來看，也才不枉掛上黃金原畫的名號。只是這些作品下來，個人覺得竹井畫伯的匠氣似乎逐漸大過了才氣，在表現上似乎已難再有突破，反倒像同是宗師級的橫田守老師卻能在創作的路程上屢有斬獲。

配樂上仍與前作同，以PCM和CD-DA音源為基礎，同時也具備了全程的語音，在音響系統方面似乎只要是掛著Silky's品牌的作品，都受到來自該公司的技術支援與品質監控，因此這部分確實沒什麼好人操心的。整體來看，無論是在劇情、系統及圖像等方面，《Flutter of Bird 2》都像是前代作品的全面升級版，對於前作不以為然的玩家，或許在本作中能改變你的一些看法也說不定。



▶這種飯團有人敢吃嗎……







めもりある



雖然是戀愛遊戲，但這部作品就同前作一樣，重點並不放在戀愛的過程，而是在確定結果後所採取的手段。雖然這樣講聽起來讓人很不舒服，但卻是事實--難道　，戀愛的最後結果就是這樣嗎？

吟遊詩人　寇帝朱

●BELL—DA ●作業系統：J-Win98/Me/2000 ●價格：￥8800 ●區別：18禁 ●遊戲類型：AVG ●評價：♪♪♪♪♪

http://www.bellda.co.jp/

記錄令人心跳的同居生活！



來來來，看攝影機這邊

在星峰學員擔任「映像媒體研究部」社長的主角--明，與幾位別具個性的社員們為將來的夢想而燃燒著青春。就在接近聖誕節的十二月某日，明與交往中的女友(在此玩家可以決定女主角是涼風夏凜或是水森魅春其中一位)決定展開他們的新同居計劃。而故事從期末考結束後的假期開始，明偕同女友參加學園內例行舉辦的活動聚會，但就在此刻，名探偵研究會的社長九杖麗奈卻突然過來找他，並請他幫忙調查學園內近來所發生的謎般消失怪事件。為了防止事態的擴大，明決意用影像的方式，來記錄這段事件的真相……



▲決定女主角遊誰擔綱



噱頭甚於創意的三大系統



《めもりある》其實也就是英文「Memorial」一字的音譯，這也是BELL-DA公司在繼前作《CAST！》之後，原班製作小組所推出的戀愛形AVG。本作與《CAST！》在題材的設定可說是十分的相似，前作是自己當導演，而本作則是玩映像，儘管在遊戲的過程中，與這些預設的動作都沒有很直接的關係。而另一方面，這先後兩部作品都著重在玩家與事先選定的女主角間的關係發展，不過本作女主角只能由二者擇一，似乎大大地縮小遊戲格局與限制了劇情的發展方向。

在前作裡有著極富新意的『台詞變換系統』，那麼本作當然也不能就此示弱，因此又冒出了以下這三大系統：

一、『Memorial Collect System』：就是主角會不時拿著手持攝影機，將所有發生過的片段拍攝下來，方便玩者日後將錄影帶調出來觀賞，這其實也就是一般的「回顧」功能，只是換個方式與噱頭罷了。



將發生的事情都拍成影帶收集

二、『夜間生活可變系統』：在玩者與女主角之間的情感經營，一開始選項只有固定幾個，隨著遊戲進行或是從土御門老師那裡可以習得新技，將讓遊戲內容顯得更豐富多姿(其實說穿了，仍是沒啥新意)。

三、『VMAX SYSTEM』：當遊戲進行中視窗突然變成粉紅色時，那麼表示對方已進入了過激模式，這時女子的感度與反應都會產生平時以外的變化，只是……真的還是感覺不到什麼了不起之處。

綜合以上三點，筆者只能對所有抱著期望的玩家說，廣告詞裡常說搭載什麼新系統，往往還不及一個新鮮的題材來得有趣。



畫虎不成反類犬的遊戲結構





當然除了快樂的同居生活以外，隨著劇情安排的事件調查也是一件大事。在調查時玩家可以指派特定人選來輔助調查，不過根據筆者的嚐試，這似乎與劇情的發展也沒有太大的關係，因此這個設計又是多此一舉？至於劇情最後的走向，更是只能以「離譜」來形容，坦白說，真是讓筆者覺得失望透了。遊戲中登場的幾位女性角色命名都顯得相當不自然，什麼金木水火土的，跟劇情一點都不相搭；而除了夏凜與魅春這兩位之外，當真還都是配角，戲份與事件圖形等都是少得可憐。

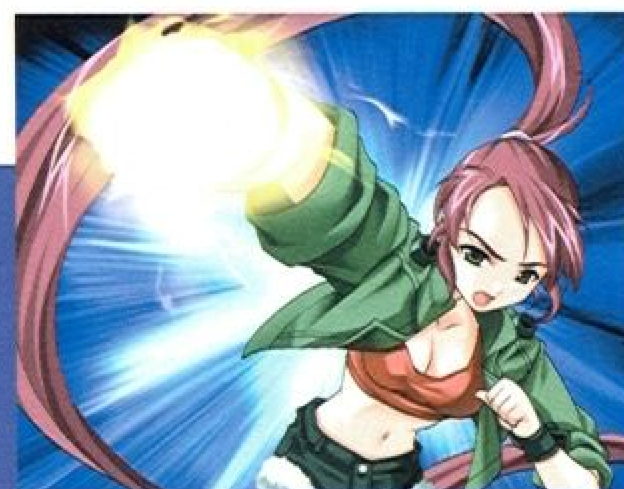


比較特別的一點是，BELL-DA公司從本作起開始嚐試性地導入全景動畫，動畫製作雖說耗時費力，但個人覺得必須將這些時間精力花在刀口上，才算得上是真正的價值。在本作中的動畫表現，看得出來製作極為生澀，不僅人物畫得一點都不像，動作方面也極為不自然。也因此，個人覺得與其要加入這些動畫，不如把時間拿去修飾劇本或是圖形會更為實在。









結論、結論，終於要結論了









同前作一樣，本作的原畫依然由同人出身的新人--鳴瀬ひろふみ先生擔任，雖然在本作中表現還算有一定水準，但若以為會如前作般讓人眼睛為之一亮，那可就錯了。筆者實在不得不舉出鳴瀬先生在這部作品中許多失敗的例子：人物非但骨架不穩、比例不正，就連透視也不對，更讓人在意的是，在大部分場景裡角色的臉部表情都不是很適切。還好，BELL-DA優秀的美術表現拉回了一點成績，但同前作般不時放大縮小的畫面效果卻讓人更覺得厭煩。





▲人物的比例滿奇怪的，看看手中那筷子

配樂的部分則是相當糟糕，雖然用的是MIDI音源，卻絲毫沒有發揮到MIDI音源的特色，曲調翻來覆去就是那幾首，讓人玩著卻不由心生厭煩。此外雖然也有語音的錄製，但有著太多先天的不良因素，因此對整體也未能有太大的加乘。總結來說，《めもりある》是一部深受筆者期待、卻又讓筆者跌至谷底的失望作品，雖然還不至於到作為讓人練習反安裝之用的地步，但個人對於其下一部作品，真的是要好好觀望觀望了。



ひまわりの開くまち



或許很多人都有過這樣的經驗，以前覺得很棒的遊戲再拿出來玩，現在卻覺得不過爾爾？世事皆是如此，人終其一生汲汲營營地追求心中的夢想，但到頭來還是發現，藏在心中的那個永遠是最美好的。

吟遊詩人　寇帝朱

●Fairytale
●作業系統：J-Win95/98/Me/2000
●價格：￥8800　●區別：18禁
●遊戲類型：AVG
●評價：♪♪♪♪♪

http://www.fandc.co.jp/

東洋觀測站

ひまわりの開くまち

充滿下町風情的 同居型戀愛AVG



▲好熱鬧的歡迎宴會

壓低的草帽、想不起來的容顏，這位在戀塚英一幼年時遇見、只能盤旋在夢境裡的小女孩，竟也是他朝思暮想的初戀對象。為了追求這位女孩的情報，英一回到老家祖父所經營的溫泉旅館--戀之湯幫忙，希望能有機會再見這位不知名的女孩一面。

但可恨的是，不服老的祖父竟然與年輕的女孩再婚，並預計外出蜜月旅行，只留下小妹祭里來打點一切事務。就在此刻，麻煩卻真的來了……打算在祖父土地上建屋的不動產商人，用盡各種手段想要將這家溫泉旅館逼退，於是保衛旅館的重責大任，就落在英一與住在旅館內的六位女子身上了……。而就在這六位女子之中，英一是否能找到他的初戀與真愛？





▲這…這是哪們子的待客之道……



輕鬆有趣的 向日葵小鎮





▲▼一目了然的簡潔介面



《ひまわりの開くまち》是F&C旗下的Fairytale在跨入2002年後的第一部大型作品，在型態上仍維持著該公司向來唯美、純愛的傳統風格。面對遊戲名稱這一堆日文，讓筆者忍不住又要進入說文解字時間：「ひまわり」就是「向日葵」，「まち」指的則是小鎮，連起來就可以翻作是「盛開著向日葵的小鎮」，很美吧？

前面曾提到本遊戲的目的，是在尋找英一幼年時遇見的那位女孩，並把自己的愛慕傳達給她。但事實上，本遊戲裡登場的女子也不過只有六位，英一所能遇見的，未必會是記憶中當年的女孩；但換個角度來看，這也不過是段美好記憶，因此，每個人也都可以是記憶中的那位女孩。

在遊戲系統方面仍然沿習該公司長久以來的友善介面，因此不論新手老鳥都能輕鬆愉快地享受這部作品所帶來的溫馨與歡笑。



山不在高 有仙則名





這部作品雖然製作非常用心，細膩之處也隨手可見，但若Fairytale就因此要將它歸類為年度大作，這點筆者倒也不太能苟同，因為這部作品的劇情實在是短的可憐。當然，劇情的長短並不足以作為評斷一部作品好壞的依據，但最直接的影響，便是反映在內容的圖形數量上。當我把本作的事件圖形抓完，數數也不過八十餘張之譜，若要稱此為「大作」，只怕有欺騙消費者之嫌。劇情既然不長，那便要作得精采，才不至於讓花了大錢的玩家跳腳(當然若您只花了NT120，自是不痛不癢)，遊戲從中盤的團結抵禦外辱，到末期的尋找錢湯寶藏，是全篇的精華所在，這時期的行動選擇也要特別小心，因為往往在無意中就決定了結局的發展。

在遊戲設定中也作了一個「擬似家族關係」的安排，在不破壞這種關係的前提下，玩者與其中某位女子關係過從甚密，就會承受來自內外各方的壓力，這樣的安排也頗為新鮮有趣。



▲救命啊～饒了我吧！





▲寶藏終於出土囉！





穩紮穩打的 聲光表現



本作雖然在設定、劇情鋪陳上都還能不落俗套，但最能吸引人之處，當然還是來自於CARNELIAN老師的原畫。這回Fairytale自家手下的幾員大將都沒出場，反而商請了強力外援助陣，這種情形在F&C的身上倒還真是不多見。筆者也頗為納悶，CARNELIAN阿姨不是自己也出資開了公司嗎？怎麼不趕緊快馬加鞭完成那些遙遙無期的作品，反而幫起外人來了？反觀市場就是如此現實，這箇中確實也頗耐人尋味。

畢竟是大師出手，再加上Fairytale向來自豪的美術表現，更難能可貴地用上了在F&C的作品中難得出現800x600的超高解模式，使得這部作品在圖形方面確實非常地出色。而若要說缺點，大概也只有前頭提到圖量不多的遺珠之憾吧……

與該公司既往的所有作品一樣，本作在配樂上仍然有著相當高的水準，只是在音源類型上取消以往MIDI與CD-DA等多樣化選擇，在此僅保留了PCM音源。



▲又是個失敗作品

以山野美嶺小姐為首的聲優陣精湛的配音演出，在遊戲中提供了相當好的情境與娛樂效果，這也是F&C這家老字號能勝出許多小公司的專業所在。整體來看，《ひまわりの開くまち》算得上是部水準以上的作品，若您是CARNELIAN老師的忠實支持者，又喜好日劇般的感覺與樂趣的話，那相信本遊戲會是不錯的選擇。



▲啊～鍋子著火了



▲好厲害的切蘿蔔技術……





Flugel 約束の青空の下



這樣的劇情設定雖然很有意思，但作成AVG就好像少了點什麼感覺。最好是能像《魔獸爭霸》或是《星海爭霸》一樣，來個魔法大軍與機械兵團即時大對抗……啊，我想太多了，真是對不起。

吟遊詩人　寇帝朱

●Tactics
●作業系統：J-Win98/Me/2000/XP
●價格：￥8800
●區別：18禁
●遊戲類型：AVG
●評價：♪♪♪♪♪

http://www.tactics.co.jp/

機械與魔法交錯的夢幻舞台

可能是過去，也可能是不久的未來；在某個未知的時空裡，存在著兩種人：一種是能使用魔法的種族，而另一種則是完全不會魔法的種族。起初擁有魔法的種族佔了絕對的優勢，但隨著文明的發展，飽受魔法威脅的人們為了與之相抗衡，於是發明出以煤炭與石油為燃料的內燃機器。在強大的機器軍團威勢下，終掀起了魔法與機械的文明大戰，原本高高在上的魔法使們反過頭來遭到迫害，只得被驅逐到世界的邊境定居。

經過了一段漫長的時間，當這兩個種族幾已完全斷絕往來的現在，卻又發生了一件出人意料外的大事。在科學世界礦場工作的青年利克在某天下工的途中，遇見了渾身是傷的少女妙夏，於是利克便將妙夏帶回自己的家中養傷。當妙夏逐漸已成為這家中的一份子之際，卻從她口中說出令人難以置信的事實：原來妙夏竟是來是世界盡頭的魔女！魔法使的再度出現，勢必讓現下看似安詳的科學世界再度引發混亂，於是利克與妙夏也訂下約定，要護送她回到原來的故鄉。但隨著妙夏的身世逐漸曝光，這件事似乎已不是那麼的單純……

















獨特而壯大的世界觀







曾經以《ONE》一作紅極一時的Tactics公司，在那把「鑰匙」琵琶別抱之後，就一直未能再有真正代表性的作品面市。而這回新發表的《Flugel》終能打破該公司既有的藩籬，以描寫人類與魔法一族激烈的鬥爭為背景，這般壯大的設定與奇特的世界觀確實也吸引了我關注的目光。在實際玩過之後，更發覺在這部看似傳統的AVG中，除了科學與魔法的鬥爭之外，更包含了許多引人入勝的要素與複雜的人際關係：諸如利克、妙夏及梅爾法三人間難解難分的三角關係，或是翱翔於長空中的空賊「影之翼」，甚至到大魔法使加德尼克與其金銀二位護法，這些其實並不算新鮮的要素在此湊在一起，卻不知為何讓人有種欲罷不能的衝動。或許這就是人對於未知的探索與冒險慾望吧，而本作確實能將這種氣氛掌握得相當得體。

在系統介面方面，雖然沒什麼突出之處，但在使用上倒也沒什麼不便，部分細節在規劃時也都設想得十分周到，比方在迷宮選擇叉路時錯誤過多便會導致GAMEOVER，但此時並不會一腳把玩者踢到標題畫面，而是會從結束之處再重頭來過，相信也會有很多玩家因此多試幾次而過關，而不是造成因為老大不爽而放棄這部遊戲的結果吧。







與遊戲主題一樣混亂的聲光表現







再來也該談談缺失所在了，關於這一點或許某些玩家不會在意，但我卻可以很清楚地分辨在這部遊戲中有兩位風格截然不同的原畫存在(後來也查證了是八葉香南與かんたか兩位)，筆者並非意味其中哪一位的表現較差，而是這種單一作品裡不甚統一的風格實非個人所喜。

在整體美術的表現上，原畫與CG皆有相當的水準，但敗又敗在表現詭異的背景上。或許製作者是想表現出類似漫畫『銃夢』中那種異類的現實，但所用筆觸真是相當的奇怪，感覺就是不對味兒。這種牛頭對不上馬嘴的情形，在音樂的表現上更是尤其嚴重，舉例來說，





明明就是緊張至急的戰鬥場景，放的卻是一段極其悠揚輕快的配樂：到了可以輕鬆的橋段，它卻還自顧自地故弄玄虛，真不知是筆者感官異於常人，還是音樂素養不夠？還好幾位配音員的的演出相當自然生動，不然真的會被這「如夢似幻」的背景樂給搞到昏頭轉向。

《Flugel》的企劃創意與出發點其實相當有趣，再加上出色的原畫，使得原本筆者對其期待相當高，但在實際體驗過後，期待與評價之間還是不免有些落差。但這並不意味它不好，在近期的遊戲之中，它仍是款相當值得一玩的作品，前提是您得要先忍受筆者上面所提那些缺點。



やどかりタイフーン！



吟遊詩人　寇帝朱

不知是否拜熱門漫畫『ONE PIECE』(中譯：海賊王)之賜，近來在遊戲界竟也掀起了一陣小小的海賊熱。不過像本詩人向來有著容易暈車暈船的體質，所以對搭船一直有著心理上的障礙，如今能在電腦上體驗當海賊的樂趣，當真是再理想不過啦～

●ORBIT-CACTUS ●作業系統：J-Win98/Me/2000/XP ●價格：￥8800 ●區別：18禁 ●遊戲類型：AVG ●評價：♪♪♪♪♪

http://www.cactus-soft.com/

朝著夢想中的偉大航路前進！

在十五世紀末，由於航海技術的發達，揭開了大航海時代的序幕。多少為了追求夢想的男人紛紛向海上出發，但就此消失在茫茫大海上的冒險家卻也不知有凡幾。直到十八世紀初，方才開始有小規模的船隊在海上頻繁的運行，這是以經商為目標的長距離海運之初始。但相對的，這般海上蓬勃發展的貿易行為，也導致了日後海盜的猖獗與橫行。





遊戲的舞台，正是發生在一個背景與此相似卻架空的時代裡。話說領導海盜船『富凱爾號』的是位性好女色、卻又頗受部屬愛戴的年輕船長利卡德與他的原戀人副船長菲蕾特。某日打掃甲板時，突然天降橫禍，利卡德被一顆不知從哪飛來的寶石擊中額頭。待其轉醒時，那顆寶石已牢牢鑲嵌在他額頭之上，如何也無法將之取下。此際卻傳來一個更可怕的傳說，原來利卡德頭上的寶石正是通往傳說中的夢幻寶島『利巴迪利亞』的關鍵之鑰。由此一來，利卡德成為眾海盜追殺的目標，在情勢所逼之下，只好帶著寶石朝向傳說中的樂園出發……







▲怎麼有個小女孩躲在木桶裡頭哭？



酣暢淋漓的冒險活劇

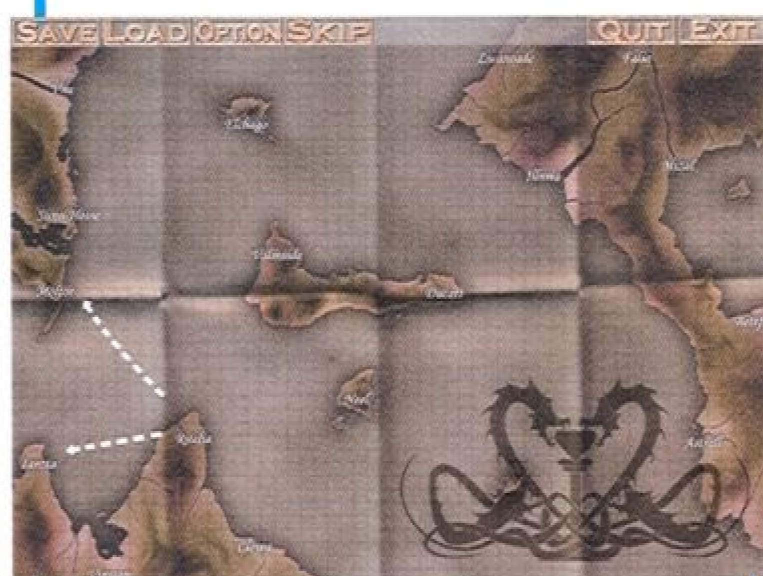


這部遊戲的名字其實相當有趣，「タイフーン」一字其實就是我們常說的「颱風」，自然就是用以描述海上男兒的生活景象；而「やどかり」意為「借住一下」又作何解？呵呵，當然就是指主角頭上的那顆寶石啦。而不知這樣的劇情設定，是否讓您想起了前不久曾有部在題材上極為相似的作品？是了，就是那《海賊王冠》囉。但在此要先提醒大家的是，這兩部作品在題材上雖然近似，但實際上無論是在製作公司、遊戲型態及內容訴求上卻都是大異其趣。《海賊王冠》講求的是策略作戰和鬼畜陵辱，而《やどかりタイフーン！》卻是著重於輕鬆愉快的遊戲感覺與風格強烈的角色塑造。舉例來說，無論是裝在木桶中的千金少女或是拍賣的長耳族少女(居然還有主治效能，真好笑)，都能看出在這些角色身上所下的苦心，與在劇情中所呈現的搞笑惡趣味。不過以這般龐大的遊戲舞台來看，可攻略的女性角色卻只有四人之多，確實是稍嫌少了一點，這也是本作在劇情規模與滿足度上不如《海賊王冠》之處。

▶神像在哭泣了…



簡單易上手的遊戲系統



▲在航海地圖上選擇要前往的下個目的地

前面曾提到，這部作品是以輕鬆、愉悅的進行為訴求，所以在系統操作的設計上也極為簡單容易上手。玩者在決定目前要行往何地(其實也就是分歧選擇)時的作法相當新鮮有趣，其實就是在一張大航海地圖上點選當前可以前往的目的地，雖可由二地擇一，然一旦前往便無法再回頭，這點須多留意。當抵達一個新的港口後便可以到鎮上旅館、酒場、市場、港口及小巷裡去打探遊戲進行所必須的情報。在前往下個目的港口之前，享受故事本身與事件觸發所帶來的不同樂趣，這也是這部遊戲進行的基本流程。在某些戰鬥過程裡會出現類似《莎木》遊戲中QTE即時反應的玩法，相信對動作苦手的玩家也不致造成太大的困擾。此外，半透明的對話窗與介面都大大地提昇了作品的質感，另外無論是文字快轉及回顧等功能也都一應俱全，存檔欄位更是多達100個，只要多留心存檔，也不用怕錯失機會得再重頭來過了。





▲到達港口之後就是要多收集情報了



▲內褲是這麼穿的嗎？





▲這是艘海盜船不是「鐵達尼號」…





締造屬於自己的傳說吧！

《やどかりタイフーン！》是由名為ORBIT-CACTUS的新公司所設計製作，但細心的玩家會發現，這部作品無論在畫面、系統配置上，就連細節之處都十分的講究，一點都不像是業界裡的新手。而事實上，ORBIT-CACTUS確是ROOT(也就是發行過《顔のない月》，CARNELIAN老師的自營公司)繼CLOVER之後的第三個姊妹品牌，也無怪乎本作能有如此驚人的出色表現了。

本作原畫由たすく先生擔任，出色的角色塑造與人物描繪確實足以讓玩家驚艷，當然功不可沒的更有該公司背後優秀的美術小組，與遊戲中800x600的高解析圖形表現。遊戲中的配樂以PCM音源為主，時而嘹喨、時而慷慨的熱血型背景樂，也頗能襯托出大航海時代中那種不凡的冒險氣勢。當然啦，全程的語音更是帶領玩家融入遊戲情節的一大功臣。

在玩罷本作之後，筆者給它的評分要比預期高出很多。其原因不外乎是新鮮、不落俗套的設定與玩法，卻又不致於太過複雜，整體而言算是相當的平衡。若您玩膩了市面上常見的你學學我、我抄抄你那些性質相類似遊戲的話，閒暇時來這兒當當海賊倒也是挺不錯的。



▲你看我載這耳環好不好看？



落跑新娘？！

遊戲仙人研究室

熱門遊戲現象大家瞧



魔獸爭霸3 beta版 試玩特別報導



在大家期待整整2年之後，《魔獸爭霸3》終於給了玩家一個振奮的消息，那就是《魔獸爭霸3》正式進入beta版測試，有了beta版，剩下的就只是debug跟平衡修正的動作了，而且Blizzard也公佈了《魔獸爭霸3》精裝版的封盒跟內容物，代表了Blizzard已經開始為《魔獸爭霸3》進行宣傳了，所以這一切種種跡象都顯示目前所預定的發售日應該是不太會再黃牛了，而本魔王透過了特殊管道拿到了beta版（尼爾斯：ㄏ……搞什麼神秘啊，明明就是代理商松崗所提供的），剛入手的時候當然趕快準備安裝到我電腦中，安裝完後看到全新的3D畫面後，真是感動，等了這麼久終於等到了^^，因為畫面是3D的，所以視角做了些改變，從原來craft系列的正90度俯視視角，轉變成斜向45角的俯視視角，這樣會讓畫面下方的物件離玩家比較近而放大了，反之，畫面上方的物件則離比較遠而縮小了，各種物件放大縮小的感覺真是棒，真不愧是Blizzard讓玩家值得苦等2年的好作品^^





（備註：以下試玩報導是以一名warcraft迷的觀點所撰寫的，所以會有一些玩過《魔獸爭霸》系列的人才知道的口語化簡稱，如果是沒玩過的人，可能會有不了解的情況，在此先說聲抱歉）

《魔獸爭霸3》與《魔獸爭霸2》的不同點

首先進入遊戲後會立刻發現最大不同的兩點改變，第一點改變是：從《魔獸爭霸2》到《星海爭霸》所一直沿用的迷霧系統取消了，之前未探索的地圖在畫面上呈現的是全黑的影像，完全看不到任何東西，直到有單位去探索過後才會開啓畫面，而開啓之後如果沒有在單位或建物的視野範圍內的話，就會呈現灰色的影像，Blizzard在《魔獸爭霸3》裡覺得這樣的設定沒有意義，所以把它取消了，所以一進去遊戲就會看到全部地圖都打開成灰色狀態。第2點改變是：有一項資源取消了，那就是負責海上單位生產所需資源的石油（oil）不見了，當然了，金礦（gold）、木材（Lumber）依然存在，Blizzard基於海上單位的設定不易達成遊戲平衡性，所以連同海上單位及其資源－石油一起刪除了。



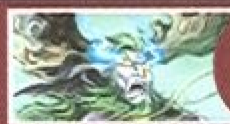
接下來玩5分鐘之後，玩家又可以發現另一項新增的東西，那就是日夜交替，在畫面的正上方有出現一個太陽的圖像，這個圖像會隨遊戲時間進行而變動成黑夜，每隔真實時間5分鐘就會交替一次，而白天、黑夜各自會依種族特性影響到單位的能力，算是即時戰略的一大創舉。






另外遊戲也追加了中立單位（Neutral Unit）及中立建物（Neutral Buildings），中立的定義就是不屬於任何一方。這些中立單位是有攻擊力的，而這些中立單位是負責鎮守其他礦區或中立建物，另外有趣的一點，當進入晚上的時候，這些中立單位還會打瞌睡，變成不主動攻擊的狀態，直到遭受攻擊後，才會開始反擊；另外有中立建物，不同的建物有不同的用途，只要佔領這些中立建物，就可以使用它所提供的幫助，有可以僱用額外傭兵的建物－傭兵營地（Mercenary Camp）、鬼怪研究室（Goblin Laboratory），有負責補血的生命之泉（Fountain of Life），也有販賣道具（Item）的鬼怪商店（Goblin Merchant），這樣更增添了遊戲的變化性。





改變不大的人類跟半獸人

《魔獸爭霸 3》總共有 4 個種族，分別是人類（Human）、半獸人（Orc）、不死族（Undead）及夜妖精族（Night Elf），我想大家最關心的還是這 4 個種族到底是有何操作上的不同，首先來一起看看人類跟半獸人，因為這兩個種族早在《魔獸爭霸 2》的時候就出現了，而這兩個種族在當時其實就是使用一模一樣的開採、升級制度，所以到了《魔獸爭霸 3》當然繼續沿用，所以就放在一起介紹了，而生產流程我不在贅述，接下來就不同點提出說明。

首先來說明人類的不同點：

1. 增加了民兵系統（Call to Arms）：就是在主堡危急之時，玩家可以將農民移回主堡中轉變成民兵，來加入戰鬥、保家衛國，民兵是有變身時間的限制，時間一到就變回農民，人類主堡有內設一個快捷鍵，可以立刻將週遭的農民召回主堡轉換成民兵，也有回去工作的快捷鍵，按了後所有農民都會自動回去工作，十分方便。



2. 步兵（Footman）增加舉盾（Defend）能力：步兵如果變成 Defend 型態，將可以抵擋遠距離攻擊的傷害，使得一次只會造成 1 點傷害而已，不過會使移動速度及攻擊力減半。



3. 單位的變更：本來基本的遠距離單位－妖精弓箭手被矮人步槍兵（Rifleman）取代；本來單一魔法師也被女法師（Sorceress）、牧師（Priest）取代，並且法師系也開始有攻擊力了；而弩車也被矮人迫擊隊（Mortar Team）取代了。



4. 增加了蒸氣坦克（Steam Tank）：功能是如同《星海爭霸》的人類碉堡可以讓人型攻擊單位搭載進去，替人型單位作保護的動作，不但可以移動，本身也有攻擊力。

接下來介紹半獸人的不同點：

1. 增加了掠奪（Pillage）能力：這能力能使奴隸（Peons）、獸人士兵（Grunts）及騎兵系（Raiders）在攻擊敵方建築物時，同時獲得資源。

2. 獸人士兵增加了狂暴（Berserk）能力：狂暴之後將會增加攻擊速度、攻擊力，獸人士兵的體型也會增長 2 倍大。

3. 單位的變更：原來的進階單位雙頭巨魔（Ogre）投靠中立單位了 ^^|||，替代的是牛頭人（Tauren），法師系也是改成獸人僧侶（Shaman）與巫醫（Troll Witch Doctor）。

4. 增加了打鼓野獸騎兵（Kodo Beast）：Kodo Beast 可以增加週遭單位的攻擊力，並擁有吞食（Devour）這項能力，可將敵方非英雄單位吞食到肚內消化。

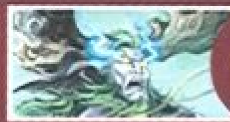
5. 半獸人的房屋（Orc Burrow）：增加了如同《星海爭霸》的人類碉堡功能，不過只能躲入奴隸而已。











綜合《星海爭霸》神族與蟲族的不死族

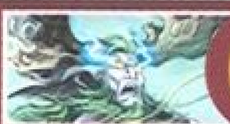


接下來介紹2個新種族其中之一：不死族(Undead)。讓我們先來看看它的基本開採、升級制度：不死族所有任何建築物都會延生出荒蕪(Blight)，不死族所有建築物都必須建設在荒蕪上，除了主堡(Necropolis)之外，這點跟《星海爭霸》的蟲族類似；基本的開採、建築單位是喚靈師(Acolyte)，而建設的時候是喚靈師召喚建築物後，建築物就會自動生長，這時喚靈師就可以去做別的事情了，這點跟《星海爭霸》的神族類似，而喚靈師負責開採的只有金礦，在開採之前必須花300金礦先建設鬧鬼金礦(Haunted Gold Mine)，這樣才能進行開採，而開採完的金礦不需要再運回主堡才能獲得資源，而是採完後立刻加入資源中，省去許多移動的時間，所以在搶第2礦時，不死族不需要再多建主堡，直接建個鬧鬼金礦就可以開採了，而木材是另外一個單位－食屍鬼(Ghoul)負責開採的，開採完後必須移動送回主堡才算採集完成，每次採集20份木材(人類、半獸人都是一次開採10份木材)，而食屍鬼其實已經算是基本的近身攻擊單位，是由建築物－地窖(Crypt)所生成的，蓋完地窖可升2級主堡，一樣再蓋座聖壇就可升3級主堡。接下來介紹不死族的房屋－Ziggurat，除了提供人口上限外，還可以升級成精神炮塔(Spirit Tower)來對敵方進行攻擊，加強防禦的能力；另外有墳場(Graveyard)的存在，相當於人類的鐵匠舖，是負責升級單位攻擊、防禦用的，另外喚靈出來的建築物，還可以反召喚將其回收成資源50%。其他單位及詳細建物礙於篇幅及時間就不詳述了。









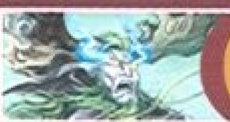
全新創意的夜妖精族



最後介紹的是夜妖精族(Night Elf)，其基本開採、升級制度是：夜妖精族有一半以上的建築物都是活著的樹精，所以因此這些夜妖精族的建築物都可以站起來走路，甚至有攻擊力，不過走路的速度極慢^^|||，所有可以走路的樹精都有一項能力，那就是吃樹補血(Eat Tree)，可以吃掉地圖上的樹來補充HP。夜妖精族最基本的開採單位是樹靈(Wisps)，在開採金礦之前，必須讓主堡纏住金礦(Entangle Gold Mine)，這樣樹精才能進行開採，開採時類似不死族，樹精直接住進金礦內，開採完後就加入資源了，也是不需要運送了，而木材依然是樹靈去開採的，樹靈開採完5份木材後，也是直接加入累積資源中，不需要運送，如此看來夜妖精族算是資源開採最快的種族。接下來介紹夜妖精族的房屋－月之池(Moon Well)，除了提供人口上限，還能提供MP補充，補充法師系單位的MP。夜妖精族的基本兵工廠是戰爭長者(Ancient of War)，蓋完之後升級2級主堡，同理還是接著蓋完聖壇，就可以升級成第3級主堡。其他單位及詳細建物一樣礙於篇幅及時間就不詳述了^^|||







有RPG感覺的英雄單位及道具

英雄並不是第一次在即時戰略遊戲中出現，不過還是以這次《魔獸爭霸3》所設計的系統最為完善，讓我們看看英雄的詳細介紹吧。前面介紹過有4個種族，每個種族都各有3名英雄，分別是人類的大法師(Arch-Mage)、山脈之王(Mountain King)及聖騎士(Paladin)；半獸人的刀王(Blademaster)、預見者(Farseer)及牛頭酋長(Tauren Chieftain)；不死系的死亡騎士(Death Knight)、恐懼領主(Dread Lord)及巫妖(Lich)；夜精靈族的惡魔獵人(Demon Hunter)、森林守護者(Keeper of the Grove)及滿月女祭師(Priestess of the Moon)。





英雄有升級的制度，總共有10個等級(Level)可以爬升，升級之後攻防數值都會提昇，除了一開始有的1點技能點數之外，英雄每升一級都會多1個技能點數，而技能點數的用法跟《Diablo2》一樣，每位英雄都有4項魔法或技能，玩家可以依照自己的喜愛來追加英雄的魔法或技能，這4個技能中有3個普通技能、1個究極技能，之中的普通技能可以於level 1就開始修得，而究極技能要等到level 5才行，而每個技能又細分成3個等級(level)來提昇該項技能的強度。





這麼好用的英雄怎麼召喚呢？英雄的生產是來自於主堡，遊戲中有設限，一次只能召喚一位英雄，如果要繼續召喚第2位時，必須完成一些條件，目前beta版的第一位英雄的條件是兵工廠，當蓋完兵工廠後，就可以召喚第一位英雄，而第2位則要等到2級主堡完成，第3位就要等到3級主堡完成才有了，所以早期要挑選哪位英雄使用，就要端看玩家的策略了。

這麼好用的英雄如果死掉了，怎麼辦？沒關係，遊戲有準備聖壇(Altar)來做為復活英雄之用，就像召喚英雄時，只需再付一筆資源費用，剛剛陣亡的英雄又可以生龍活虎了，而且等級維持不變；另外，英雄還有道具欄系統可以來使用道具，道具分為3大類，分別是：持續性道具(Persistent Items，如同一般裝備的道具，只要放在身上，就可以一直維持其效力）、消耗品道具（Consumable Items，一般常見的道具，用完就不見了，有補充HP、MP的道具，也有增加攻防數值的道具）及使用性道具（Charged Items，類似消耗品道具，但是可以多次使用，當用完時，也是無法再用了）。道具取得方法有二，一是擊倒中立單位，就會隨機掉下寶箱，二是利用鬼怪商店(Goblin Merchant)來購買道具，妥善使用道具將對戰局改觀，如：遊戲一開始送每位英雄一個城鎮傳送捲軸（Scroll of Town Portal），使用之後，可以將該英雄及其週遭的士兵一起傳送到指定同盟方或自家的主堡邊，這樣就可以在同盟危機時，快速給予協助，或出外征戰時，可以快速回家防禦敵人的偷襲。如此的英雄與道具的設定替這套即時戰略增添了RPG的元素，玩來十分有趣。



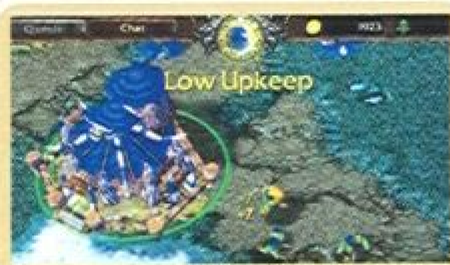


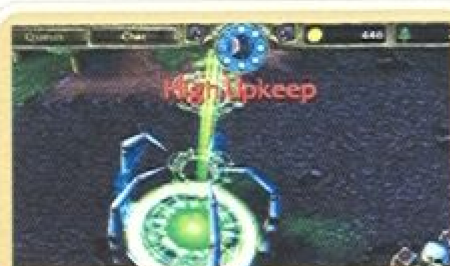
速度明快的戰鬥

Blizzard為了加快《魔獸爭霸3》的遊戲速度，首先，Blizzard把人口上限調整成90單位，不像之前《星海爭霸》或《世紀爭霸》所常見的200單位，這樣的設定就是半禁止玩家龜在家裡，然後囤積大量的兵力後，再用所謂的“人海”戰術，所以這種減少人口上限數的作法，讓玩家開始注重到操兵技巧，更增加了所謂遊戲的戰略性。

另外一個設定，算是極為創新的做法，那就是upKeep規則(維持規則)，這個規則的概念就是：平常的即時戰略遊戲，所有單位都是生產的時候才需要用到資源，生產完後就完全不需要了（升級特殊技能除外），這樣的設定對現實生活來說，未免也離譜了些，難道那些生產出來的單位都這樣不吃、不喝、不拉嗎？？所以為了符合現實，Blizzard加了這條upkeep規則，一開始的時候，玩家是處於No up-Keep時期（不需維持時期），這時玩家的農民（總之是開採單位，這邊以農民來當總稱）所能開採的金子是10金，直到人口上限超過30時，玩家會進入Low upKeep時期(低維持時期)，這個時期玩家開始需要支付已生產出來的30個單位所需的資源，所以開採出來的資源有30％需要去支付給已生產之單位，也就是說這時玩家一次所採集的10金，有3金已經被消耗掉，只有7金能夠累積下來；最後人口上限到達60以上時，就進入了High upkeep時期，這時需要付的維持費用更貴，會被抽走60％，也就是開採10金，只會剩下4金，此項規定適用於金礦而已，木材並不受此限制，因此本魔王通常遊戲時間都花了30分-60分，比起其他即時戰略遊戲，這樣的時間的確明快。







網路連線部分

關於網路連線部分，目前看到的最大連線地圖是12人地圖，可是我曾經嚐試過8人連線，發現會有lag的現象，所以目前測試Battle.net上都流行2 vs.2或1 vs.1 vs.1，就是避免發生lag，所以正式版時，也許這張12人地圖會胎死腹中。另外除了像之前的上Battle.net的情況，有人開地圖，然後其他使用者加入遊戲的基本形式之外，這次《魔獸爭霸3》還增加了配對程式，這個程式可以讓玩家選擇：1.種族(ps.選擇時還是有random，就是所謂的隨機挑一個種族）；2.要進行1 vs.1、2 vs.2還是3 vs.3的對戰；3.選擇想要遊玩的地圖，都選完之後，程式會自動幫忙找出合適的對手來對戰，十分方便。







目前本魔王在玩完beta版之後，已經決定到發售的時候要來敗一套精裝版來玩了，不知大家是如何決定呢？？……^^

初探『神話』

—上市前測試報告



3D網路遊戲「神話」，終於即將登場了！這一款標榜全3D畫面的網路遊戲，的確讓人有躍躍欲試之感。小尼很幸運的參加了神話的測試行列，在遊戲準備正式上線之際，小尼就來就來透露一下測試時的小小經歷，讓玩家先睹為快吧！此外本次索特王特別決定，贈送神話點數300點給每一個國民，到時候安德烈斯全體國民就都有機會來試試看囉！

初入神話的設定

當小尼進入『神話』的世界後，一開始就是遊戲登入畫面，先來欣賞一段過場動畫與背景音樂吧！接著輸入帳號與密碼之後，馬上就進入到人物製作選單。選單上，共有三種角色可供玩家進行設定。選定一個角色後，當然要趕快製作出屬於自己的人物囉！除了可以選擇性別之外，還可選擇髮型與臉型。決定人物的外觀後，神話中的小尼就誕生了！

接下來就是屬性與職業的設定。在『神話』的設定裡，玩家一開始就必須選擇國家與職業，在國家方面，目前只開放一個叫做Karthelant的國家，根據官方表示，未來將會陸續增加不同的國家供玩家選擇。在職業方面，目前共開放四種職業供玩家選擇，包括戰士、魔法師、小偷與僧侶，每種職業都有特別的技能。戰士負責戰鬥的部分，因此攻擊力及防禦力最為重要；魔法師則需要關注於智力的提昇，因為這關係著可以學會咒文的個數限制；小偷則必須提昇自己的敏捷度，來負責刺探敵情或偷取別人的機密與道具；僧侶是負責後勤的工作，專門幫戰士補血或者幫忙魔法師補充ＭＰ。

來決定一下自己的模樣及能力吧！



ok ，準備展開冒險了。



英勇的戰士，專門負責戰爭。

在深夜中誕生的戰士



所有的人物都是在此誕生的。

一進入遊戲當中，當時遊戲裡面的時間是晚上，小尼在Karthelant的重生點以閃光方式誕生，周圍一片黑暗只散發出微微的光亮，小尼依照光亮照射方向往天空看去，原來光源是由天上的月亮所散發出來的，月亮周圍點綴著滿天繁星，隱約的看到雲層散佈在四周。小尼接著往四周瀏覽了一圈，發現到周圍的景物朦朧的豎立在每個角落，到處都有測試的玩家在與別人交談，有些玩家甚至使出魔法讓畫面轟然變亮，心裡沒準備好的小尼還因此嚇了一跳。小尼接著四處走動，先試探一下周圍的環境，在重生點的不遠處遇到了一位ｎｐｃ，原來是位武器商人，只要點選一下就能與他進行交易，各式各樣的武器清單將會顯示出來供玩家選擇。不過一開始小尼只是個窮光蛋，因此只好悻悻然的往它處移動了。



夜晚的世界有點詭異。

天亮之後展開冒險



泰斯提歐村的景緻非常迷人。

逛了一陣子後，天空也漸漸地明亮了起來，突然間所有的音樂從夜晚的蟲鳴聲慢慢的轉換成鳥叫的聲音，一種清晨的感覺馬上迎面而來。小尼閒置角色一會而之後，發現角色竟然會有奇怪的動作產生，舉凡打呵欠，伸懶腰等等，動作既逗趣又可愛。天亮之後，小尼的視線也清楚了，問清楚之後才知道我是在泰斯提歐村落，這裡總共有四個出口，分別通往『泰斯提歐東營區』、『泰斯提歐南營區』、『岩面遺跡』以及『伊拉夏魔法之塔』。小尼也選擇了往『泰斯提歐東營區』的方向持續前進。



天亮了，準備去冒險了

與各種怪物博殺



哇…骷髏戰士撲過來了！



這些哥布林可不是好惹的喔！

在通往『泰斯提歐東營區』的路上，小尼首先遇到的是『哥布林』，『哥布林』手中拿著長劍朝著我追過來，當小尼用俯視的角度鳥瞰整個場景時，發現原來有一大群的『哥布林』環繞在身邊，為了能脫困，小尼只好用赤手空拳跟它們硬拼，還好小尼採邊打邊移動的迂迴戰術，終於將一隻隻的『哥布林』就地正法了。結束一段戰鬥之後，小尼繼續往前行，忽然發現到有某種咖啡色的物體在移動，走進一看竟然是一群比小尼高出兩倍的惡熊，看情勢不對，只好拿出身上的雙手斧面對攻擊，這次也是採用迂迴的移動攻擊方式，往大熊的背後攻擊，就在一陣纏鬥之後，終於順利的通過大熊的考驗。



從後面攻擊巨熊是最好方法。

繼續往前探險，希望能看到更奇怪的生物，走了一段時間之後，忽然看到一群玩家正在前方攻擊怪物，那隻怪物就是玩家們口中的『魚人』，看著一群人包圍著『魚人』進行攻擊，不知道攻擊了多久才把『魚人』制伏，事後小尼也受邀加入他們的隊伍一同前往探險，有了一群人來壯膽與幫忙之後，探險之旅顯得就比較輕鬆了，一路上大家選擇使用隊伍頻道進行交談，就在快到達『泰斯提歐東營區』的時候，經過了一段峭壁，原來那裡就是『骷髏戰士』的大本營，每個『骷髏戰士』會舉起手上的長劍做出呼喊的樣子，小尼與隊伍裡的成員一同發動攻擊，『骷髏戰士』的攻擊力真的非同小可，隊伍當中有幾位成員因為抵擋不了『骷髏戰士』的強力攻擊，因而紛紛倒地陣亡，經過一陣昏天暗地的慘烈廝殺之後，為了保命小尼只好趕快逃到『泰斯提歐東營區』避難，也暫時結束了這一段充滿驚奇的冒險之旅。

在小尼測試完最新版本的『神話』之後，接到來自製作公司的訊息，根據他們表示，在過不久『神話』將會有第二個國家出現，並會將領土的管理與國與國之間的攻城戰增加進去，屆時玩家將會有更精采與多元化的遊戲方式來進行『神話』。尤其是國與國之間的大型攻城戰，在碩大的原野中為國盡力，瘋狂的廝殺是絕對會讓你熱血沸騰的，就請各位國民盡情期待吧！



被骷髏戰士砍斃了…骷戰竟然在歡呼。

神話點數 300 點

安德烈斯超值放送

本次在安德烈斯石盤上，我們會附上神話的帳號、密碼及儲值序號。每一個安德烈斯的國民只要擁有神話的主程式(可至神話官方網頁http://gamemyth.com.tw下載，就可以進入神話的世界一窺究竟了！

神話目前的扣點方式：

一個小時扣六點、一個小時內無限進出。

國民們先前往神話官方網站註冊，註冊完畢之後，前往序號儲值表單輸入帳號，密碼，以及神話儲值序號。儲值完畢之後，即可進行遊戲。



三國封神牌卡
戰鬥實況報導

在看完一連串的《三國封神》報導之後，我想很多人跟我一樣，對其戰鬥過程還是霧煞煞，因此小尼我特地走訪了樂陞科技一趟，去親自看看《三國封神》牌卡的對戰情況，看完之後覺得牌卡戰鬥果然精采，每場戰鬥都有不一樣的戰況，充分展現出牌卡戰鬥因為隨機而多變化的戰鬥快感，為了讓大家感受感受這個氣氛，小尼我特地請《三國封神》裡的播報員－元楓來為大家作場實況轉播，元楓可是位美麗大方、妙語如珠的美女，廢話不多說，趕緊來看看元楓妹妹的轉播。



尼爾斯



元楓

感謝小尼如此介紹我，真是承受不起……〈笑〉，今日我轉播的戰鬥是殺手雷恩VS武鬥會館館主的戰況。在戰鬥之前避免大家看得一頭霧水，我再詳細介紹戰鬥所經歷的過程，讓大家可以更加了解《三國封神》的戰鬥。



戰鬥前準備

玩家在進入戰鬥前可做牌組編輯，此編輯牌組關係到進入戰鬥畫面時所能選擇的牌組，若玩家沒有進行牌組編輯，則系統將會視為自動牌組編輯，幫玩家自行選擇可用的牌卡出戰。

編輯牌組的方式與條件

- 所有的牌玩家一開始都能用，但是必須考慮到本身 RA 值能放入多少張牌，以及這張牌適不適合在 RA 少時使用。
- 1個牌組裡至少要 1 張角色卡，最多 5 張角色卡。沒有角色卡的牌組將無法在戰鬥時使用的。
- 角色卡的組成需在玩家ＲＡ最大值以內，也就是說當玩家的ＲＡ值為３０的時候，牌組內的 5 名角色卡，其ＲＡ值總和須在３０以內。（RA 值代表戰鬥中可出牌卡的數值）
- 法術卡＆道具卡的總數最多可編入２５張，法術卡與道具卡之間的多寡則由玩家自行斟酌。



關於戰利品與經驗值



- 進入戰鬥後，當雙方玩家決定所欲使用的牌組時，系統將會以亂數進行抽取玩家牌組裡的牌卡，作為輸贏的戰利品。
- 當玩家為贏方時，所獲得除了對方戰利品之外，經驗值也會跟著提昇，若雙方平手時，則雙方都會提昇經驗值，但是如不小心輸了，雖然會損失牌卡，但依然會獲得經驗值。

戰鬥流程

戰鬥開始 ▶ 牌組選擇階段 ▶ 雙方出示戰利品 ▶ 戰鬥卡片選擇 ▶ 戰術指令選擇 ▶ 戰鬥演出階段 ▶ 戰鬥結果 ▶ 戰鬥結束

- 整體戰鬥流程便是在“戰鬥卡片選擇”、“戰術指令選擇”、“戰鬥演出”這 3 個流程下循環，直到分出勝負，或是達到限制回合為止。
- 牌組選擇階段：玩家可選擇自編牌組或自動牌組出戰。
- 雙方出示戰利品：選擇牌組後，由電腦以亂數抽取牌卡當戰利品。
- 戰鬥卡片選擇階段：玩家必須決定該回合所要出戰的牌卡，以及進行遭擊破角色的復活動作。
- 戰術指令選擇階段：玩家決定是否使用集中攻擊、全體攻擊、合體技等指令。
- 戰鬥演出階段：雙方攻擊的戰鬥畫面演出。
- 戰鬥結果：玩家可看到戰鬥結束後的戰利品及經驗值。

戰鬥勝負條件

- 其中一方若在1個回合內，將對方的所有角色牌卡處於被擊破狀態，戰鬥結束。
- 雙方持續戰鬥 20 回合，將強制結束戰鬥。



名詞解釋

HP

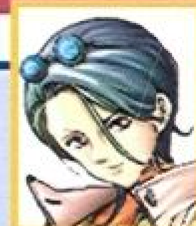
ＨＰ代表玩家的生命值，玩家可犧牲自身的HP來挽救被打敗即將消失的牌卡，所以ＨＰ是復活角色卡專用，愈強的卡會需要玩家愈多的ＨＰ來復活，另外在戰鬥過程中對方可能會運用特殊魔法傷害玩家的生命值。

RA

ＲＡ代表玩家的靈力，在一回合的戰鬥中，玩家使用每一張卡片都會消耗玩家的靈力值，愈強力的卡片其消耗數值也愈大。但是，在每一個回合結束後，ＲＡ值都會回復一定數值，玩家便可以依照我方ＲＡ以及對方ＲＡ，來研擬出這一個回合對方可能出的牌，以及我方所能採取的應對措施。

角色卡的ＡＰ及ＤＰ

代表該張角色卡的攻擊力（ＡＰ）及防禦力（ＤＰ），雖然每張角色卡都有其原始的攻擊力及防禦力，但在戰鬥中會受法術道具卡的影響而上升或下降，而戰鬥時，如果一方的攻擊力大於另一邊的防禦力，防禦的一方將會被擊倒，如果雙方的攻擊力都大於對方的防禦力，則會發生雙方都被KO的狀況，反之，都未超過時，雙方角色卡都會存活下來。



元　楓

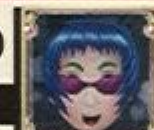
在了解大概的狀況後，接下來介紹雙方牌組，其中雷恩所使用的角色牌組是屬於封神系列，擁有楊戩、哪吒、姜子牙、黃飛虎、李靖；而武鬥會館館主則是屬於三國系列，擁有張飛、關羽、趙雲、黃忠、馬超，就是所謂的五虎將。底下是這 10 名角色卡的內文敘述，在了解各角色之後，就可以進入重頭戲－正式的對戰實況了 ^^

	攻擊	防禦	消耗 RA	復活時消耗的 HP
楊戩	840	840	17	7
哪吒	900	840	17	7
姜子牙	640	720	15	6
李靖	420	540	9	4
黃飛虎	600	600	12	5
關羽	840	660	14	6
張飛	720	780	14	6
趙雲	720	720	13	6
黃忠	660	720	12	6
馬超	780	660	13	6

第一回合

雷恩 HP 20 、RA112　VS　武鬥會會館主 HP 20 、RA96

雷恩  哼哼，這次你鐵定會輸在我手上。

 館主 你想得美！



元　楓

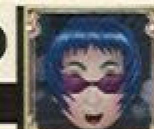
殺手雷恩看起來還不清楚對方的戰術，先打出了1張「李靖」出來應戰，先試探對方的實力：對手武鬥會館館主打算第一回就祭出強力的合體技來嚇唬對方，他出了一張角色卡「趙雲」、加上一張道具卡「青釭劍」和另一張道具卡「爪黃飛電」，來使出合體技－龍膽單騎，“龍膽單騎”單體攻擊力1740 防禦力 900，並加上一張法術卡「烏巢燒糧」使對方損失兩點 HP；結果「李靖」就慘死在“龍膽單騎”的馬蹄下！

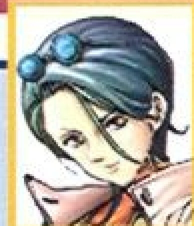


第二回合

雷恩 HP 14 、RA 100　VS　武鬥會會館主 HP 20 、RA 70

雷恩  剛剛是你運氣好，別想太多！！

 館主 是嗎，試試看吧！



元　楓

雷恩發現對方是乎喜歡用合體技，這次想先出「楊戩」殺殺對方的銳氣，雖然剛剛掛了一張「李靖」，但是雷恩用自己的 HP4 點去復活了「李靖」，所以HP剩下14點，為了打敗對手，再加上了一張道具卡「五斗毒痘」來下降對方5回合的防禦力120；而武鬥會館館主想趁勝追擊，連出兩張強力角色卡「張飛」、「趙雲」，直接進行攻擊！最後「楊戩」被「張飛」＋「趙雲」的一起攻擊而被打掛了，不過同時「趙雲」也死在「楊戩」的三尖刀下！



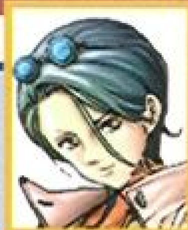
第三回合

雷恩 HP 7、RA 83 VS 武鬥會會館主 HP 14、RA 36

雷恩：可惡，等等你就知道厲害了。

館主：哈哈，你死定了！

元楓



雷恩花了HP的7點來復活「楊戩」，因此雷恩這一回合HP剩下7，局勢對他非常不利，這時他抽到了一張好的道具卡「諸仙四劍」，可以在一瞬間殺死對方一隻出場LV最低的角色，於是雷恩使用「黃飛虎」加上「李靖」，再加上一張道具卡「龍虎如意」和「諸仙四劍」；武鬥會會館館主先花6點HP將「趙雲」復活，這一回他出了兩張強力角色卡「關羽」加「趙雲」，來對付對手的攻勢；雙方出完牌後，「關羽」被「諸仙四劍」殺死，而「龍虎如意」提昇了雷恩三回合出戰角色攻擊力+180、防禦力+180，所以「趙雲」被「黃飛虎」和「李靖」擊破！





第四回合

雷恩 HP 7、RA 59 VS 武鬥會會館主 HP 2、RA 20

雷恩：哈哈哈，換我反攻了，接招吧！

館主：可惡，我不會放過你的！

元楓



雷恩這一回一口氣把對手逼上絕路，因為還有「龍虎如意」的效用，這一回合他只出了一張「李靖」、加上一張法術卡「蛇魔蠍心」（我方出戰角色攻擊力+180 對方HP-2）；而武鬥會館館主因為不小心折損了兩名大將，花了他自己的12點HP來復活他們，為了打贏他這一回合出了「張飛」，加一張道具卡「火銃」（攻擊力+120）；雙方出牌後，因為兩方的攻擊力都等於對方的防禦力，所以雙方出戰武將都陣亡了！





第五回合

雷恩 HP 3、RA 37 VS 武鬥會會館主 HP 0、RA 14

雷恩：現在是我佔優勢喔！

館主：不到最後，我不會認輸的！

元楓



雷恩繼續用自己的HP4點去復活「李靖」，而雷恩這一回出戰換出「黃飛虎」，加上「龍虎如意」的最後一回合效力，以及加上一張法術卡「九金轉陽」（提昇金屬性角色卡60點的攻擊力）來出戰；而武鬥會館館主因為掛掉一張「張飛」，加上沒有HP幫角色復活，所以只剩下4張角色牌，因為它這一回合的靈力不太足，所以他並沒有出牌；雙方出牌後，因為武鬥會館館主沒出牌，所以進入了全軍防禦態勢，而因為「黃飛虎」攻擊力高達840，所以雷恩選擇了攻擊對方一張角色卡「關羽」，將其擊破。



第六回合

雷恩 HP 3、RA 29 VS 武鬥會會館主 HP 0、RA 24

雷恩：快快認輸吧，別再撐了！

館主：幹嘛，你怕輸阿！

元楓



雷恩因為覺得勝利在握，所以開始鬆懈，這次他只派出一張「李靖」，想要一張一張慢慢的消滅對手；武鬥會館館主卻因此有反敗為勝的契機，他出了一張「趙雲」加上一張道具卡「七星寶刀」（本回合我方出戰角色，全體ＡＰ↑２４０）；雙方出牌後，使得「趙雲」的攻擊力高達960，所以馬上打敗了「李靖」，但是因為地形，使得「趙雲」防禦力下降至660，好險「李靖」的攻擊力雖因為地形上升到600，差點「趙雲」也讓掛點了，讓武鬥會館館主捏了一把冷汗！





第七回合

雷恩 HP 3、RA 30　VS　武鬥會會館主 HP 0、RA 17

雷恩：看來你還是很危險，我要快點結束這場惡鬥！

館主：不會讓你如意的，你休想！



元楓

雷恩不小心死了「李靖」，便又開始小心了起來，他這一回出了一張「黃飛虎」先試試看對方還有什麼可怕的法術或道具牌，再來藉此應付對方的戰術：武鬥會館館主這是靈力值剩17，雖然想先休息來增加靈力值，又怕對方出「楊戩」來殺他的主力，所以他還是選擇了「趙雲」出馬：雙方亮牌後，「黃飛虎」豈是「趙雲」對手，一下就被打敗，使得雷恩又再度折損了一張角色牌。



第八回合

雷恩 HP 3、RA 28　VS　武鬥會會館主 HP 0、RA 14

雷恩：我知道你的戰術了，你死定了！

館主：不要虛張聲勢了，我才不怕妳。



元楓

雷恩這一回合還是抱持試探心態，出了一張「姜子牙」，看能不能誘到敵方出掉他手上可能逆轉比賽的牌：武鬥會館館主手上一直抽不到他想要的加 HP 的法術牌，雖然心急，但是又不能露出那樣的表情，不然被對方發現，自己就沒機會可以贏了，這一回合，他還是害怕「楊戩」，於是還是派了「趙雲」出馬。雙方交鋒後，「趙雲」又因為地形防禦降至660，而「姜子牙」攻擊力640，只差20就能擊破「趙雲」，把武鬥會館館主嚇得半死，可惜「姜子牙」還是敗陣下來。







第九回合

雷恩 HP 3、RA 23　VS　武鬥會會館主 HP 0、RA 11

雷恩：哼哼，我剛剛抽到好牌，你準備倒大楣了！

館主：你果然是厲害對手，但還是會敗在我手下！



元楓

這時的雷恩手上已有兩張「諸仙四劍」，但是他先保留，他這一回直接出了「哪吒」：而武鬥會館館主這一回合沒靈力，只好進行全軍防禦態勢：雙方交鋒後，雷恩的「哪吒」直接選擇「趙雲」將他給擊破，武鬥會館館主雖然心痛但是也沒辦法。

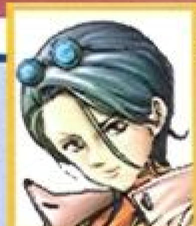


第十回合

雷恩 HP 3、RA 16　VS　武鬥會會館主 HP 0、RA 21

雷恩：我不得不承認你是好對手，我打得很愉快！

館主：我也是！



元楓

激戰已進入白熱化的狀態，雙方都只剩下2張角色牌，這時雷恩出了一張「誅仙四劍」加上一張「兵法24篇」(次回RA上升5)：武鬥會館館主出了一張「黃忠」加上一張法術牌「三英戰勢」(我方一名角色ＡＰ↑７２０、ＤＰ↑７２０)，但是因為「黃忠」被「誅仙四劍」殺死，所以法術牌「三英戰勢」就失效了。

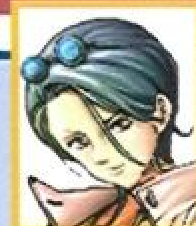


第十一回合

雷恩 HP 3、RA 18　VS　武鬥會會館主 HP 0、RA 10

雷恩：兄弟，下次再見了。

館主：你果然厲害，下一次我一定要打贏你！



元楓

最後雷恩出了「哪吒」直接擊敗「馬超」，這場龍爭虎鬥就在這裡劃下句點，有機會的話，小女子會再為大家報導的 ^^ ，下次見。





《龍狼傳》的誕生地

—謎像視覺工作室





採訪：騎士小藍 ^^

這次有幸採訪到智冠北京研發中心，真是個意外的收獲，但在採訪之前，有些讀者一定會認為不是要介紹謎像視覺工作室嗎？怎麼介紹的是智冠北京研發中心呢？哈哈…話哪是賣槓透天，目塞是抹賣里啊！^^因為小藍現在要介紹的就是北京研發中心的前身—謎像視覺工作室！就慢慢聽小藍娓娓道來吧！^^！









北京研發中心的前身是由三家工作室所組成的，這其中包括了以視覺美術為主的謎像視像工作室（代表作為《風雲》）；以程式、企劃為研發主軸的海豚峰工作室（代表作《雷峰塔》）；而紅螞蟻工作室則是以遊戲設定平衡聞名（代表作《三國英雄傳》）。這三個工作室的成員涵蓋極為廣泛，而《龍狼傳》就是由這個三個工作室所組成的北京研發中心所開發出的第一套遊戲軟體，所以《龍狼傳》可說是集三個工作室之長所研發的遊戲軟體哦！



其實當初接下《龍狼傳》這個案子的就是以謎像視覺工作室的研發團隊，但由於研發《龍狼傳》遊戲時，需要龐大的人力及程式的支援，所以之後當謎像視覺整合到新成立的北京研發中心後，這個案子就直接落入由三個研發團隊同時支援一個遊戲的工作模式，而在研發的遊戲的過程中，有16位成員在台灣，負責的是遊戲的動畫過程及遊戲企劃，其中也包括了遊戲的前製和後製；而在大陸有41位成員，負責的是遊戲的程式及美術工作，以及遊戲中製的過程，而海峽兩岸如此的遊戲分工之下，產生了一部由國人自製的遊戲軟體—《龍狼傳》。





佈雨兄，那現在是不是就要來介紹北京研發中心的成員呢？^^～



嗯嗯……因為最近的所有宣傳，都是以"謎像視覺"為主，所以《龍狼傳》製作人員名單，還是就先上我們吧！^^因為當初承接《龍狼傳》的時候，還是在"謎像視覺"工作室時期，而後來才整合成為"北京研發中心"……所以我想關於製作團隊的名稱，還是用"謎像視覺"吧！



咳咳…，這樣會不會太牽強了呢？^^!!

姓名	曾保忠
編號	847
附注	A 棟樓　重刑犯



前科：86年軒轅聖戰錄事件，負責整體企劃案；87年籌組海豚蜂工作室；87年推出改編自民間故事—《雷峰塔》；88年《水滸傳之梁山好漢》事件，負責整體企劃案；89年推出以古代章回小說為背景—《平妖傳》；90年推出改編自古龍小說—《浣花洗劍錄》。



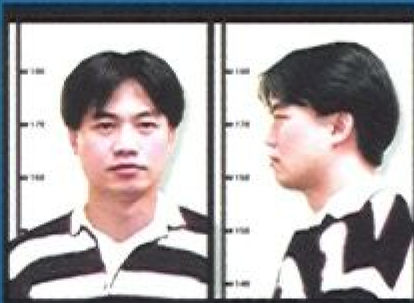
姓名	金哲虎
編號	866
附注	B 棟樓　美術累犯



自白：自86年6月起落腳在智冠科技（北京）研發部裏接觸遊戲動畫製作。開始製作遊戲到現在已將近5年的時間了。在4年多的遊戲動畫製作當中，參與製作了幾套不錯的遊戲。如：《江湖任我行》、《五子棋》、《水晶的傳說》（流產）、《平妖傳》及《浣花洗劍錄》等。雖然製作遊戲很辛苦，但裏面也有快樂和幸福。特別是遊戲上市的時候有說不出的快樂，因為這裏面有著我們的努力和辛苦！



姓名	朱重憲
編號	817
附注	A 棟樓　重刑犯



前科：82年《笑傲江湖》事件，負責片頭 2D 動畫及招式設計；83 年《中華職棒 1》事件，負責片頭 2D 動畫及美術設計；83 年《倚天屠龍記》事件，負責 2D片頭動畫及動作招式設計；84年參與《中華職棒 2》美術設計；84 年《三國演義 2》事件，負責 3D 片頭片尾動畫及武將單挑設計；85 年《金庸群俠傳》事件，負責 3D 片頭動畫及招式設計。85 年籌組謎像視覺工作室；87 年推出改編自馬榮成漫畫－《風雲之天下會》；88年推出改編自黃玉郎漫畫－《天子傳奇》，88 年《水滸傳之梁山好漢》事件，負責 3D 片頭動畫及招式設計。

姓名	白英伯
編號	8811
附注	B 棟樓　美術初犯



自白：雖然進入遊戲產業的時間不長，兩年多而已，參與製作的遊戲目前完成的也只有這一部《龍狼傳》。從事遊戲製作時間雖不長，但玩過的遊戲少說也有上百部！只是技術水準不算太好，玩破關的只有少數的那麼幾套遊戲。最幸運的事，是能進入遊戲研發團隊，從事自己喜歡的工作！娛樂自己（也娛樂別人？）。兩年多來最深切的感受就是：合作精神在團隊研發中的重要性。目前最大的願望：成為優秀的遊戲製作人，製作自己喜歡的遊戲。

姓名	梅冬生
編號	967
附注	B 棟樓　企劃累犯



自白：感覺最深的是：團體合作精神的重要性。其次是：體會到在遊戲開發中，經驗積累的重要性。由於資料準備不充足，最終遊戲的內容總會差強人意，這是重要的經驗我們應該記錄下來。如何創造有特色的古典（國人）遊戲，是作為企劃的我想重新思考的問題。希望能在以後的工作中總結現有的經驗，以便將中國古文化和我們的遊戲融合的更加緊密！

姓名	張濤
編號	8310
附注	D 棟樓　美術累犯



自白：記得剛進公司時，對電腦還一竅不通，對遊戲也很陌生，只覺得很新鮮，很好玩！每天在電腦上畫畫覺的很有意思，下班玩遊戲，當時覺得工作就像在娛樂，很開心，還不知其中的辛苦，就這樣一“呆”就是幾年。做了很多遊戲，發行的只有《馬場大亨》、《大銀河物語》、《平妖傳》及《浣花洗劍錄》，其他的都因為種種原因而泡湯了，這才知道作遊戲不容易，需要程式、企劃及美術的有效配合，那個環節出了問題，都會影響遊戲的進程和品質，即便這些做好了，還要後期的宣傳與發行，真的不容易！

姓名	張立
編號	857
附注	B 棟樓　企劃累犯



自白：轉眼 5 年多過去，遊戲也做了不少，從中獲得很多相當寶貴的經驗，甚至是為人處世之道，可是卻越發覺得遊戲難做。南華經上說：“能者勞，而智者憂，無能者無所求”大概便是這個道理吧？呵呵……好像太過自誇了！不過我總覺得當你知道的多了，思考和顧慮也就更多，唉～實在是麻煩！呵呵……說笑的啦！總之，遊戲製作是一個浩大的工程，每個環節密不可分，企劃的最初創意只是起點，還需要繁複的過程，其中一絲考慮不周都會大大影響作品的品質。或者應反過來說，一款好的遊戲是由無數個合格的環節累積而成，所以，精誠合作的“團隊精神”便非常重要了！

姓名	唐文亮
編號	898
附注	B 棟樓　程式初犯



自白：開發遊戲是一個長期而反覆的過程，需要的是整個團隊成員的互相合作，每個人都是重要的，團隊合作精神是俺此次製作游戲的最深體會。而作為一名程式設計師，俺還有許多不成熟的地方，如果《龍狼傳》中還有BUG，希望親愛的玩家能多多諒解，俺會繼續努力的～

姓名	孫暉
編號	845
附注	A棟樓　重刑犯



前科：84年籌組紅螞蟻工作室；85年推出以三國為背景－《三國英雄傳》；86年推出以歷史人物為背景－《岳飛傳》；88年《水滸傳之梁山好漢》事件，負責主程式設計；89年推出以古代章回小說為背景－《平妖傳》；90年推出改編自古龍小說－《浣花洗劍錄》。

姓名	陳佈雨
編號	824
附注	A棟樓　重刑犯



前科：83年《倚天屠龍記》事件，負責2D場景美術設計；84年《三國演義2》事件，負責2D場景美術設計；85年《金庸群俠傳》事件，負責美術製作及統籌。85年籌組謎像視覺工作室；87年推出改編自馬榮成漫畫－《風雲之天下會》；88年推出改編自黃玉郎漫畫－《天子傳奇》。



呵呵……對於謎像視覺如此的介紹自己，讀者們是不是覺得很有趣呢？對了，怎麼會想到把自已打扮的像在坐牢一樣呢？做遊戲不是很快樂的嗎？^^



誰說做遊戲不就像是陷於囚籠裡？！方寸的空間耗盡了年輕時的青春歲月，雖不在意已分不清楚的晨昏時間有多耗費體力，呵呵～卻唯獨對於運動不足造成的腰腹變形，而感到困擾……。"吃飯的時間又到了嗎"？腸胃一陣絞痛的警覺！什麼時候吃飯開始變成一種麻煩事呢？一碗泡麵成了解決眼下民生問題的最快的方法！桌上堆滿的"玩具"是我們的"偶像"，而"電玩"成了我們精神食糧的"信仰"！對於未來我們仍抱持"希望"……源於一份單純的"夢想"。若問說何時可以"假釋出獄"！？如果可以……我會選擇繼續留下來……一輩子！（其它人相繼附議）



姓名	曾朝旭
編號	905
附注	B棟樓　程式初犯



自白：製作遊戲時間不長，伴隨《龍狼傳》故事歷程的一步步前移，看《龍狼傳》的轉變，我也從中汲取到寶貴的經驗，無論是程式技術方面的完善，亦或是對遊戲本身的思考，都值得我深以為貴。最後希望我盡心於此，玩家也能盡興於此。

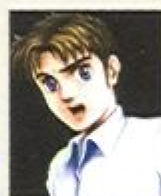


看到佈雨兄如此的對遊戲"執迷不悔"，實在讓小藍也感動不已啊！^^好吧！我把蕾蕾帶來親你一下好了，佈雨兄，你一定要接受哦^^



^^!!小藍～你確定這是獎勵嗎？……













在採訪北京研發中心的成員後，小藍感受最深的就是要完成一套遊戲軟體，真的不知道要耗費多少遊戲工作者多少的心力和心血，但他們的心血可能會因為讀者們購買盜版而付諸東流，所以北京研發中心和小藍同時希望為讀者們多購買正版軟體，除了可以以實際行為來支持他們做出好遊戲外，更能讓他們為了下一套的好遊戲儲存能量哦^^！

北京研發中心

www.enigmas.com.tw

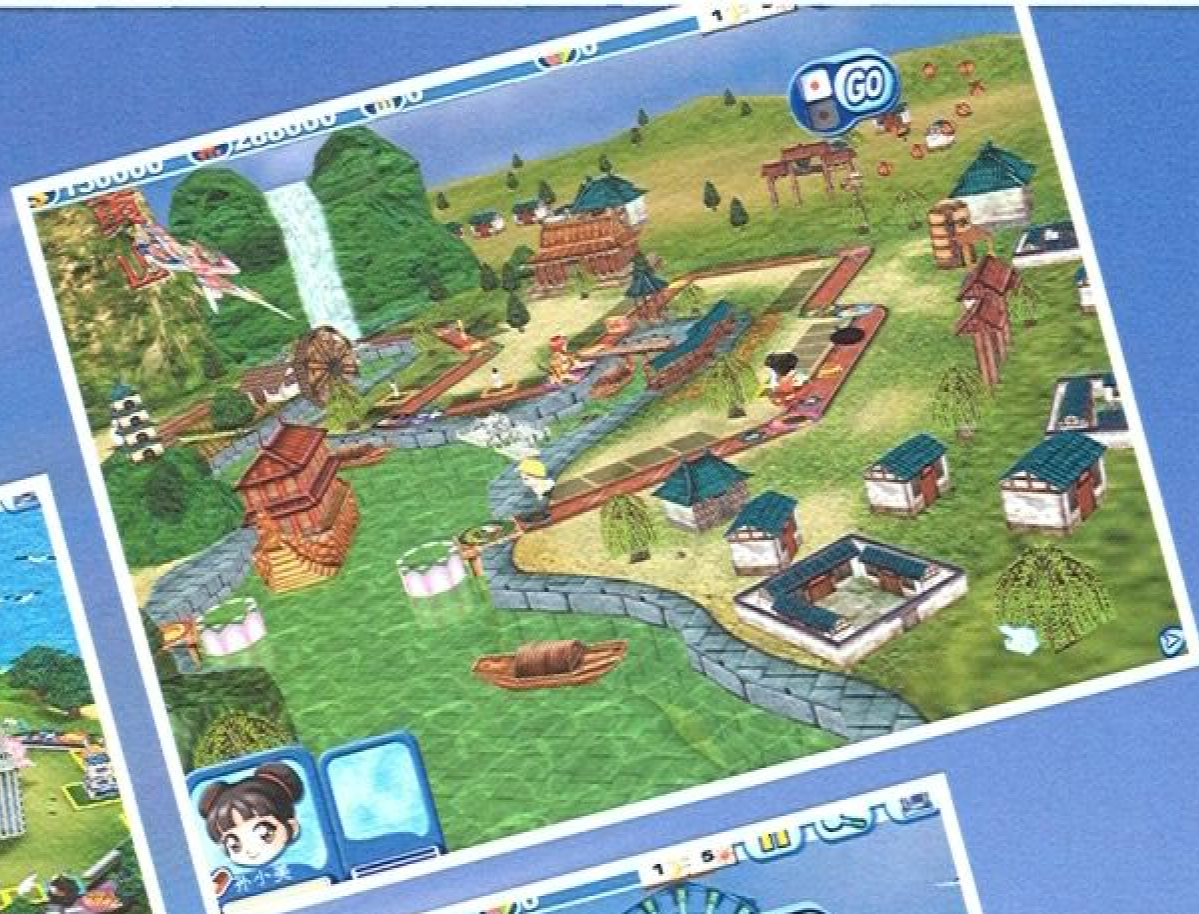
大富翁6

RICH MAN











卡片特技　可愛小神仙

3D動畫　全動態場景

環遊世界　超時空之旅

回合即時任你選，遨遊大六新世紀





大宇資訊股份有限公司

SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC

即時戰略遊戲

兩雄爭霸、鹿死誰手

一場超空間的究極大戰即將展開・・・

漢與羅馬

●獨具特色的即時戰略遊戲引擎



●囊括了東西方12個真實的種族



●風格迥異的場景如親臨實境！



1.新形態 RTS，採用3D地形、天候系統類比古代戰場的環境
2.多樣化陣形作為骨幹的戰鬥系統結合武將能力的運用，真實體現戰爭的靈活度
3.東西方著名武將共同出場，總人數超過30人，頭像繪製精美
4.武將與士兵具有升級系統，玩家可以訓練自己的精兵猛將
5.劇情為幻想歷史小說，囊括當時所有之著名戰役
6.兩種陣營，分別使用兩種文化內涵的介面
7.操作人性化，簡單化
8.首創 RTS 遊戲分支劇情

華人遊戲・盡在大宇



大宇資訊股份有限公司
SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC

TEL:(02)8226-5677(代表號)　FAX:(02)8226-5611　服務專線:(02)8226-5655　http://www.softstar.com.tw

星紀 1543年的初春，希琍伍絲姊姊的亞露西奧妮的長女緹露被綁架了。

這事件是因為在近幾年來沙特立德為延伸其勢力，以致於警備隊與國教系教團發生多次衝突，而牽扯到的綁架事件。

身為警備團團長的希琍伍絲，作出了以武力搶救外甥女的決定 ....

在那一道光芒的引導下

眾多的星辰於夜空下奔馳

指極星

The two stars in the Big Dipper a line through which points to the North Star.

POINTERS







研發 製造 KOGADO Software Products

(株)工画堂スタジオ

總代理



大宇資訊股份有限公司

SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC.

代表號:02-8226-5677 客服專線:02-8226-5655 www.softstar.com.tw

這是我們與這塊土地的初戀……

百步蛇與公主，獵人與百合花，太陽的眼淚，鬼湖的傳說，

在深霧裡的山林中，琉璃珠的期盼---

----我們的願望，一定可以實現。

不要忘記了，這是我們與這塊土地的初戀………





第 一 部 改 編 台 灣 原 住 民 淒 美 愛 情 傳 說 的A－R P G遊 戲 大 作

論天下 看世間

孰能一舉成名？

誰能再顯傳奇？

時勢造就虛竹傳奇

英雄再創八部新局

珍瓏棋局的無心插柳，成就虛竹的傳奇！

人人都想做英雄，儘管只是被命運作弄！

時勢造就英雄，英雄能否決定命運？

有你的參與，再創八部另造新局。

Illustration /德珍



HOT DOG HOT GO!

熱狗熱GO!



速食英雄

愛與勇氣大冒險

畫出一個屬於肉腳英雄的同心圓

以愛為半徑
以蠻為圓心

全球最好吃的RPG大富翁遊戲，就在今年，即將挑逗你的味覺、流盡你的口水、笑翻你的神經！

速食軍團



勇者軟趴趴　玩家笑哈哈

短視近利的熱狗、欺善怕惡的肉包、秀逗脫線的漢堡，還有裝酷很ㄍㄧㄣ的薯條，
組成的史上最賤最屌的勇者軍團即將現身，帶領玩家進入好玩好笑的速食世界！

流浪走天涯



生熱狗變焦熱狗的烤肉沙漠，罐裝水蜜桃美眉的摩摩村，電鍋王國裏黑不拉基的皮蛋王....吃喝玩樂、好蛋壞蛋的食物世界等你去探險。



喔喔!我可是
宇宙超殺
野球拳美少女。



碰碰運氣吧

拍賣會場珍奇卡片吆喝叫賣，競技場上文武PK............大富翁新鮮E玩法，數十種事件讓你驚奇。

黑市賣卡片

武器、道具、人物卡片化，肉包放屁＝天鵝爆烈彈、薯條撒一地＝薯條大爆走、香菇雞湯＝聖獸不死鳥....搞笑事件原版上演，百種王牌供你收集。

打牌練身體

有逃脫卡、小偷卡、攻擊卡、防禦卡等功能各異的卡片。只要動動腦運用策略，就可玩出各種不同花招擾敵，成功擊退敵人喔！

鬥陣俱樂部

即時網路連線模式，三五好友互相陷害趣味多多，集體合作力抗群魔。

想泡我嗎?
請打好心腸專線:
0204....，等你喔!

醒醒Y!
五點鐘方向出現
正點的馬子。

卡緊點!
我要脫水了。

豬頭，
又在碎碎念!

泡香菇雞湯，
全身幼咪咪、
白泡泡。

救人喔!
我要變成奶昔啦!

不管不管!
我要去找My Love
黑馬王子。

軟體世界 智冠科技股份有限公司
http://www.soft-world.com　http://智冠.TW
SOFT WORLD Game Developing in Taipei
大然文化 TOP 熱門少年漫畫周刊
2001 DARAN / 林芷蔚 / 智冠科技
www.gamedreamer.com.tw

你伙來玩『嘻吧啦』，英雄命運大不同！

TGL
TECHNICAL GROUP LABORATORY

天氣不錯，
該是出發冒險的時候了...



尋找沉睡於大地中的古代文明 。。。

全台灣首創探檢型ＳＬＧ遊戲在此誕生！
您的決心即將締造一段刺激驚險的輝煌歷史！





For Windows 98/ 2000/ ME

值得 599 元

4月20日冒險開始







4/19讓你刮頭獎!!

全台第一套"ㄟ貢台語"的3D線上遊戲

—邀請您進入霹靂世界與您的偶像對話

- ◎第一套由國人自製本土化題材全3D網路遊戲
- ◎唯一搭配八音才子黃文澤大師口白的眞命霹靂網路遊戲
- ◎獨家集氣格鬥招式
- ◎變化多端的武術系統：內功與修爲
- ◎各式各樣的工作技能任君選擇
- ◎動作幽默風趣的情感表達指令



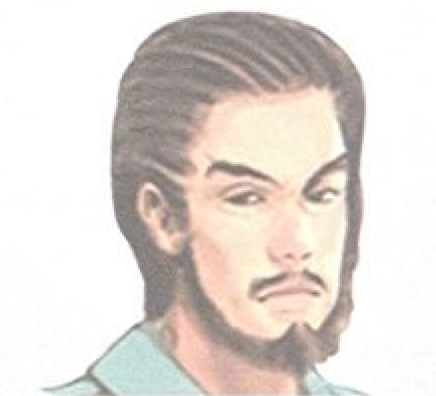






pilionline.lager.com.tw







第142頁內容報導










出場人物

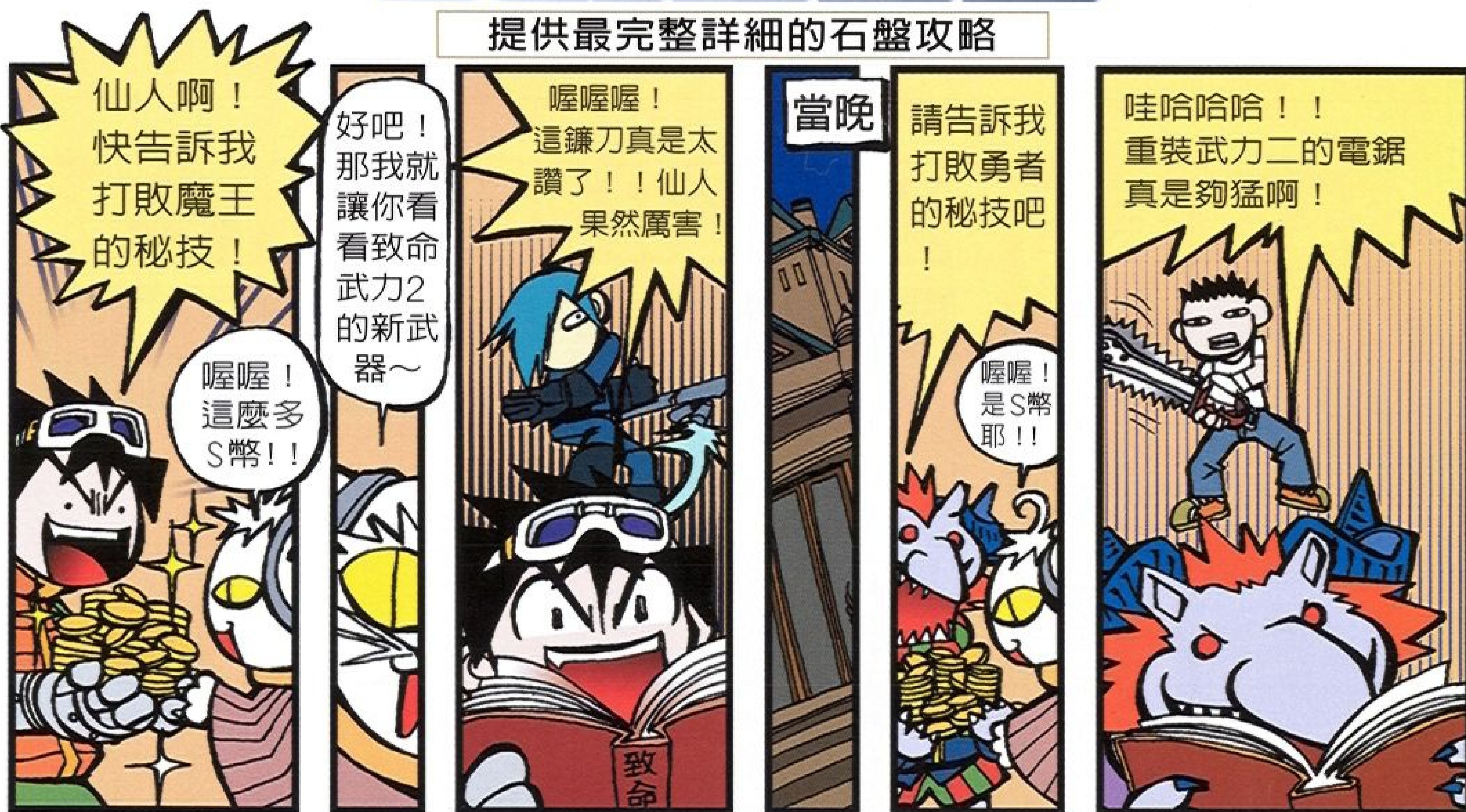

仙人


勇者阿雷斯

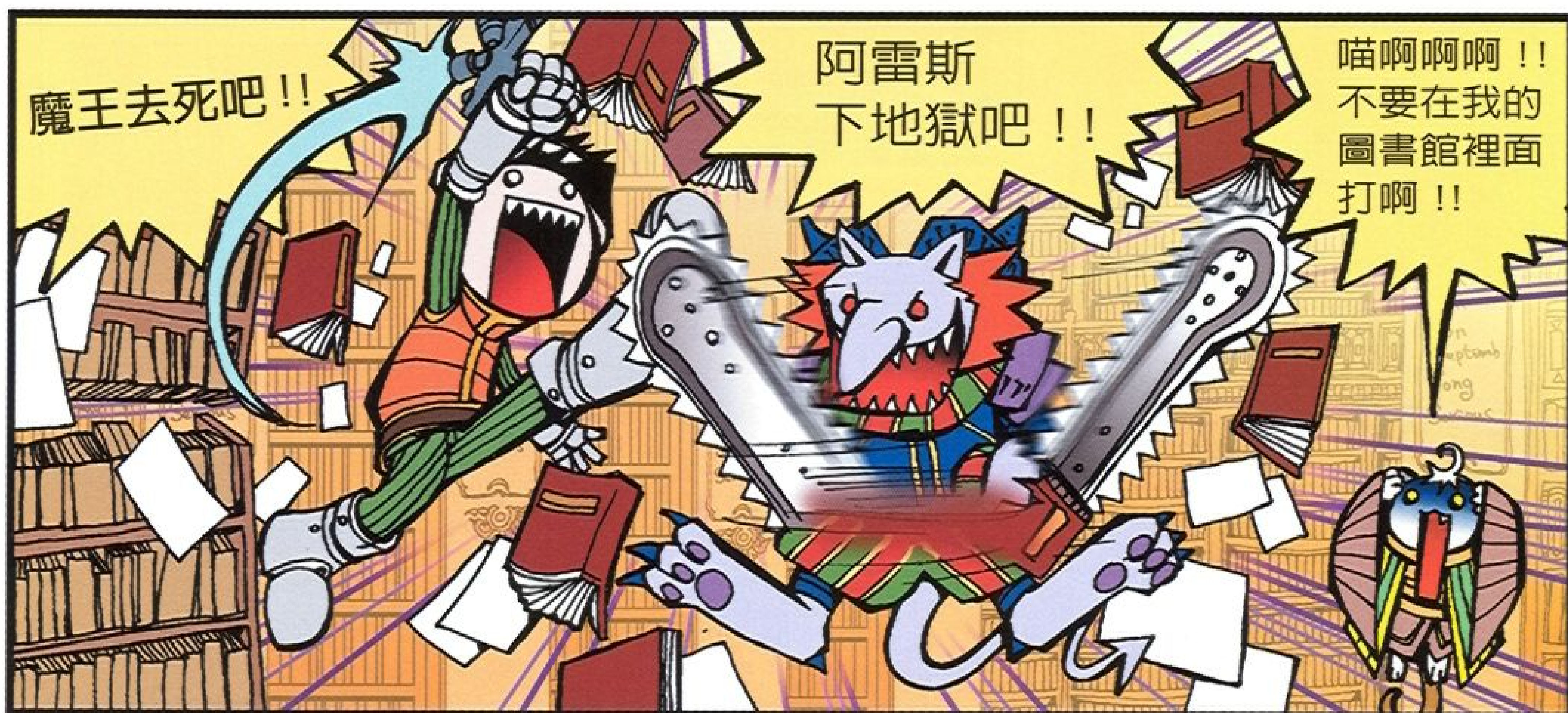

魔王

攻略圖書館

提供最完整詳細的石盤攻略



隔日







五個種族之間的愛恨情仇

幻世錄II 魔神戰爭 完全攻略



睽違四年之久的《幻世錄》，終於在玩家的引頸企盼下推出續作《幻世錄II魔神戰爭》。故事的背景是在分別由五個種族共存的伊伯爾大陸，由於各種族之間存在著由來已久的紛擾，再加上親情、友情與愛情之間相互矛盾的糾葛，而衍生一連串的故事。

注意事項

1. 遊戲難度除分為簡易、正常、惡夢之外，還有八種隱藏難度，每種難度各關卡所出現的物品位置及敵人數量都不盡相同。

2. 六種不同的屬性之間會造成加重、抵抗及吸收三種抗性，因此各主角最好攜帶兩種以上不同屬性的武器，以免造成反替對方補血的情況。

3. 賽格、羅翔、蠻蠻、疾、伊芙蕾兒與咕嚕六位是否加入我方成為隊員，是關係到是否可進入完美結局的重要關鍵，須注意每個人物的加入條件。以結局條件來說，玩家若想看到美好結局，須進行第二輪以上遊戲才行。

4. 地圖上標示紅點的地區，幾乎都是可一再進入的練功關卡，可多利用這些關卡來提昇等級。另外一個練功的方式就是使用殺不死敵人的武器來攻擊，雖然可將敵人的體力傷害至僅剩下1點，不過無法將敵人殺死，可藉此不斷攻擊來增加經驗值以提昇等級。

5. 每經過一個村落最好和該處各居民交談，幾乎各地都可獲得一些必須得到的護符，此點會影響是否可進入隱藏關卡與結局好壞。

攻略流程

第1章 非人 NONHUMAN

◆勝利條件：打倒蠻蠻　◆敗北條件：伊芙蕾兒被打倒

原本平靜的天界中闖入了不速之客！負責保護天界安危的精靈族少女伊芙蕾兒，帶領三名翼人弓兵，準備擒拿這名沼族傭兵。一開始輪到伊芙蕾兒時，立即將她的點數加入各項屬性之中。由於伊芙蕾兒和三名弓兵與蠻蠻的實力相差懸殊，幾乎一擊就可將弓兵解決掉，因此先讓三名翼人弓兵緩慢地驅步向前，等伊芙蕾兒行動三次之後，翼人侍衛長會帶領另外三名翼人士兵前來馳援。



▲伊芙蕾兒帶領三名翼人弓兵準備擒拿不速之客。

侍衛長及這三名翼人士兵是玩家無法操控的，可先讓他們先攻擊兩回合之後，再讓伊芙蕾兒和三名弓兵上前攻擊蠻蠻。將蠻蠻的體力值攻擊至1點或撐過12回合之後，另一名不速之客傑拉特出現，並將蠻蠻的體力補至全滿。

◆勝利條件：打倒傑拉特、打倒蠻蠻、南天翼王法雷恩的禁衛軍出現
◆敗北條件：伊芙蕾兒被打倒



▲法雷恩王犧牲自己的生命以保衛天界的安寧。

由於後來出現的傑拉特攻擊力極強，因為此刻的我方人員較接近先前的攻擊目標蠻蠻，因此建議繼續以蠻蠻為攻擊目標。由於敗北條件是伊芙蕾兒被打倒，因此盡量讓她遠離傑拉特，讓侍衛長的手下自動向他攻擊即可。

南天翼王法雷恩也帶著大批人馬前來支援，並要兩位不速之客交出劫走的囚犯。不過輕敵的翼人士兵欲上前擒拿傑拉特時，數名翼人士兵竟在一瞬間被他異乎常人的劍法所殺害。法雷恩見此名人類竟擁有超乎天界的驚人力量，決定犧牲自己與他同歸於盡！

即使法雷恩犧牲了自己，傑拉特仍然毫髮無傷地帶著從天界劫出的一名神秘少女，與蠻蠻一同逃到天界與地界之間的邊境遺跡。傑拉特將這名謎樣的少女取名為”伊麗娜”，並預期在地界將掀起一場大動亂…



仍在沈睡中的謎樣的少女。

第2章 熾炎 *FIRE*

◆勝利條件：打倒獸人指揮官疾
◆敗北條件：布萊特或賽格被打



▲初次登場的布萊特與賽格就面臨攻擊力強大的敵人。

在天界那場混戰後的20年之間，地界的人類種族托爾斯王國為了爭奪更大的領土，開始侵略獸人族的弗雷斯特王國，開啓了種族戰爭的序幕。某天，托爾斯王國的兩位兵長布萊特與賽格，率領軍隊前往國境森林圍剿獸人指揮官疾所帶領的獸人族人。

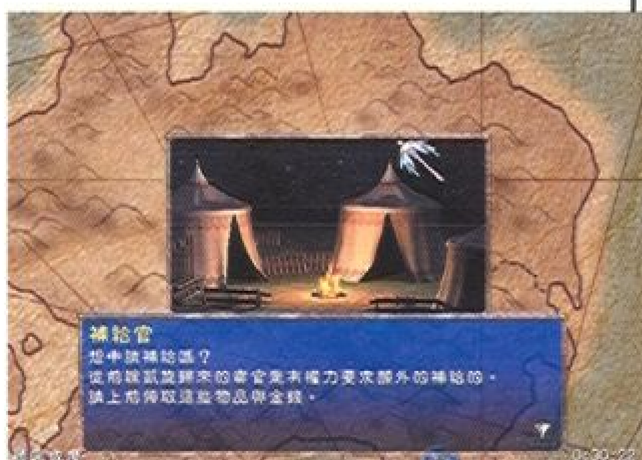
由於敵方的武獸兵、槍獸兵及凶牙鬼攻擊力相當強，初次上戰場的布萊特與賽格既不會使用法術、攻擊力又不高，因此可讓兩人在第一回合中先原地不動待機，讓其他兩名士兵及一名衛兵先上陣殺敵，在第二回合之後再伺機攻擊敵人。不過由於每三回合在地圖左上方及右下方會出現兩名敵軍增援，因此得儘速讓兩人接近位於下方的疾才行。

在行動第十次之後，會有衛兵前來傳達指揮官下達火攻的命令，玩家可自行決定是否遵守此項命令，如果接受命令，則森林四周會開始以火包圍，敵方援軍也會因此不再出現，不過麻煩的是火勢會慢慢地向中心逼近，並且不分敵我全數燒死；若拒絕接受命令，則所有情況不變，因此玩家可就實際進行的情況來回應此項命令。



▲凶牙鬼的攻擊力十分驚人。

將疾擊敗後，兩人回到前線陣地。前線陣地指揮官要兩人即刻返回本國首都。賽格對於如此簡單的任務感到相當不滿，不過冷靜的布萊特就目前前線軍力相當吃緊現狀來判斷，應該是有更重要的任務要交給兩人。果然正如他所料，他們倆接受的任務正是與著名的”蜉蝣龍蟲”傭兵團合作一起攻打弗雷斯特首都魯米娜斯。



▲離開前線陣地之前，可前往補給官之處獲取初期的第一筆大資金。

此時”蜉蝣龍蟲”傭兵團的副團長鑾鑾也帶領團員伊麗娜與翼人羅翔出現，不過，才初次見面，賽格就與對方起了衝突。雖然如此，副團長仍然十分肯定布萊特的處事態度，並將指揮權交給他。離開前線陣地之前先再回去一次，可前往補給官之處與他談話，並獲得初期的第一筆資金2000元，利用這筆資金於軍火販子之處購買補給品。

第3章 俘虜 *THE PRISONER*

◆勝利條件：打倒馳、獒、疾三位獸人將軍
◆敗北條件：布萊特被打倒



▲獸人將軍們耳聞“蜉蝣龍蟲”傭兵團即將攻打莫不嚴陣以待。

此時獸人族幾名將軍聽到著名的”蜉蝣龍蟲”傭兵團即將攻打過來，莫不嚴陣以待。戰鬥一開始，除了會遭遇多名獸人族嘍囉的攻擊之外，位於前方的獒與馳也會上前攻擊。由於伊麗娜會施展復活法術，因此最好能保護她的安危。鑾鑾與羅翔兩名弓箭手可於後方進行攻擊，布萊特與賽格只能做近身攻擊，因此可讓他們打前鋒。



▲馬托爾王亟欲獲得”弗雷斯特的祕寶”。

將獒與馳擊敗後，先不需急著上階梯對付疾，在四周撿拾物品之後再朝階梯前進。當其中兩位隊員對付疾與槍獸兵時，可派另一人前往王座附近撿拾物品。將三名獸人將軍擊敗之後，”蜉蝣龍蟲”傭兵團團長傑拉特突然出現，將獸人族族長多娜帶走。

得知擄獲獸人族族長多娜一事之後，托爾斯王國的馬托爾王對於即將取得獸人族所擁有”弗雷斯特的祕寶”感到十分高興，命令首相拜獄儘速追查”弗雷斯特的祕寶”的下落。此時才剛回到前線陣地的布萊特一行人又接獲新的命令，準備前往西方迎擊精靈族法魯西翁王國的先鋒軍。雖然賽格與伊麗娜總是常常在鬥嘴，不過一行人在無形中也培養了熟稔度與默契。



▲才剛回到前線陣地的布萊特一行人又接獲新的命令。

第4章 偷襲 INCUSION

◆勝利條件：賽格和格羅麗雅逃脫
◆敗北條件：布萊特被打倒、賽格被打倒，格羅麗雅被救走


▲布萊特途經山道時已在擬定作戰計畫了。

一行人來到法魯西翁王國首都巨潼城附近時，並未發現如軍部所說的有任何軍事入侵舉動，他們不免對於此趟的真正目的開始感到有些疑惑。來到巨潼城前，布萊特要賽格去查探看看情況再做打算。不料就在賽格接近城門時，一名精靈族女孩格羅麗雅從城中跑出來，好奇地直盯著第一次見到的人類賽格打量。布萊特一聽到這名女孩正是法魯西翁大臣克里歐司的妹妹，立刻要賽格綁架此名精靈女孩。

在此關卡中，比較需要保護的對象是賽格，在他到達位於右下方的脫離點之前，其他隊友可趁機前往撿拾物品，另一方面替他擋住每回合增援的兩名精靈女劍士。至於格羅麗雅會自動跟著賽格走，不須太在意她。在第五回合後，格羅麗雅的哥哥克里歐司會出現應戰，他的法術攻擊力相當強，為了安全著想，最好及早讓賽格到達逃脫點才行。


▲不經世事的精靈少女格羅麗雅闖出城外。


▲格羅麗雅對於第一次見到的人類－賽格感到十分好奇。


▲十分溺愛妹妹的克里歐司見格羅麗雅被擄氣得火冒三丈。

第5章 空中軍團 A FLYING CORPS

◆勝利條件：打倒伊芙蕾兒
◆敗北條件：布萊特被打倒


▲伊芙蕾兒率領翼人軍團攻擊布萊特一行人。

成功地將格羅麗雅俘虜出來，準備通過附近的山道時，竟遭遇由伊芙蕾兒所帶領的翼人軍團攻擊。同為精靈族的伊芙蕾兒與格羅麗雅的哥哥克里歐司是舊識，理所當然地出面準備營救格羅麗雅。伊芙蕾兒見到在傭兵團中的翼人羅翔，正感到有些面熟時，羅翔卻一反常態地變了臉色。此時伊芙蕾兒也認出了蠻蠻就是20年前闖入天界劫走囚犯的沼族人，於是逼問他傑拉特的下落，打算與他一決高下。

此戰中由於地形十分狹長，而隊伍之中僅有羅翔會飛行不受地形限制，其餘人員必須向通道中央移動，盡量不要太靠近山道邊緣，利用三名沼族弓兵來遠距離對付翼人。等將翼人引誘接近邊緣時，再讓布萊特與賽格近身攻擊。至於羅翔則可飛行到遠處撿拾物品並且對付翼人路特，務必在打倒伊芙蕾兒之前打倒路特並獲得”上鎖的日記本”以滿足將來羅翔加入隊伍的條件。

在第八回合時，翼人索妮雅帶領另一群翼人軍團增援敵方陣營，玩家一方的隊伍若尚未死傷慘重，可趁此機會增加經驗值：不過若再拖過數回合後，克里歐司會帶著一群精靈士兵攻打過來，這時候就不要再貪圖獲取經驗值，趕緊結束戰局再說。

▼第一次出現的路特對於戰鬥十分排斥。




▲克里歐司對於伊芙蕾兒有一份說不出口的情愫。

第6章 遭遇 ENCOUNTER

布萊特一行人雖然順利逃出山道，不過格羅麗雅也被精靈族人救回去了。布萊特沒想到還有少見的翼人種族協助，直腸子的賽格不免對於同為翼人的夥伴羅翔有些疑惑。此時情緒相當不穩的羅翔立即反駁，堅持自己只是個孤兒。由於對於情況的不了解，布萊特決定先回國向軍部報告後再做打算。就在此時一名國王騎士出現並傳達馬托爾王的口諭，表示馬托爾王要親自召見布萊特。

馬托爾王除了將布萊特晉升為百夫長之外，又命令他領軍前往魯米娜斯，協助首相拜獄取得”弗雷斯特的祕寶”。除此之外，還有一項只能看不能說的特別命令：”暗殺”！

當他們一行人經過國境森林時，卻遇見先前交手的伊芙蕾兒被一大群死靈包圍。伊麗娜詢問布萊特是否要上前協助她？



▲馬托爾王交付布萊特一個只能看不能說的特別命令。

回答“要”－

◆勝利條件：敵軍全滅

◆敗北條件：布萊特或伊芙蕾兒被打倒

回答“不要”－

◆勝利條件：敵軍全滅

◆敗北條件：布萊特被打倒

對話的選擇雖不會影響劇情發展，不過卻會大幅影響遊戲的難度。由於玩家無法操控伊芙蕾兒，若回答要協助她的話，自然會增加相當大的不確定因素。當戰鬥一開始時，伊芙蕾兒會朝著自動攻擊右下方的敵人，適合近身攻擊的布萊特與賽格則可攻擊附近環伺的敵人，而遠距攻擊的蠻蠻與羅翔可於兩隊人馬之間，一方面射箭攻擊敵人，一方面待機以藥品協助兩位主要人物。


▲甲殼蜂的連續攻擊技可不容小覷。

當伊芙蕾兒得知他們將前往巨人遺跡與傑拉特和拜獄首相會合時，決定跟著他們一行人以便找傑拉特報仇，而布萊特認為這樣有助於馬托爾王的”暗殺”命令，於是對於她加入隊伍不表反對。

第7章 埋伏 AMBUSH

◆勝利條件：敵軍全滅

◆敗北條件：布萊特被打倒



▲沼族人爪哇表達能力不高。

由於接獲消息得知拜獄首相已前往巨人遺跡，布萊特準備通過魯米娜斯前往巨人遺跡，不過卻在石化森林遭遇埋伏。不過雖說如此，敵方人數卻少得離譜，因此只要三兩下就可將出現的敵軍消滅。當他們將最後一名敵軍消滅後，卻有為數衆多的獸人族與沼族士兵從四面八方包圍他們，原來這才是他們的真正目的！


▲與沼族人合作設下陷阱的獸人將軍疾。

◆勝利條件：打倒疾與爪哇

◆敗北條件：布萊特被打倒

此時布萊特才發現，由於自己的輕敵使得整個隊伍陷入危機之中，為此自責不已。由於敵人數量十分驚人，除了在先前要買足補給用品之外，絕對要小心不要讓隊員死傷太過慘重。凶牙鬼的殺傷力相當大，而其他的敵軍則多數會使用法術攻擊，因此最好讓其他隊員設法擋住小嘍囉的攻擊，讓布萊特與賽格先合力解決掉爪哇，等將他解決掉之後再回頭解決攻擊力更強的疾。新加入的成員伊芙蕾兒攻擊力不強，移動速度又不快，因此在進入地圖之前，最好先讓她攜帶一些補給用品，負責協助幾位負責攻擊的隊員。


布萊特對於自己的疏失感到十分沮喪。

戰勝後，布萊特對於自己的疏失感到十分沮喪，伊麗娜獨自留下來安慰他。不料此時敵軍殘兵出現攻擊，伊麗娜情急之下竟釋放出強大的力量逼退敵人，布萊特對於她擁有如此強大的力量卻不用於作戰之中非常不諒解，不過布萊特內心深處真正的想法，是羡慕她擁有這種強大的力量。原本蠻蠻建議布萊特暫時退到安全的地方整頓軍備後再前進，不過布萊特堅持趕緊前往巨人遺跡保護拜獄首相的安危。



第8章 假意 BARMECIDE

◆勝利條件：敵軍全滅

◆敗北條件：布萊特、伊麗娜、賽格其中一人被打敗



▲萬獸之母多娜在傑拉特與拜獄的脅迫下解開神器的封印。

當布萊特一行人尚未前往巨人遺跡時，傑拉特與首相拜獄正在脅迫獸人族族長多娜解開”魯米娜斯的祕寶”封印，不過當她將封印解除後，心狠手辣的拜獄竟殘忍地將多娜殺掉滅口。此時他們感覺到有一股力量朝著巨人遺跡而來，拜獄召喚出一批亡靈準備先試探他們的實力。當布萊特一行人踏入巨人遺跡時，不見拜獄蹤影，卻見一群亡靈出現。伊芙蕾兒發現這些亡靈與在國境森林中遇見的是同夥的，認為這並不是純粹巧合。



布萊特在昏迷中來到一處陌生的地方。

雖然此時遇到的對手並不強、攻擊力又不高，要解決他們是輕而易舉的事情。不過由於要觸發賽格加入隊伍之事件，因此必須將戰局延長到十回合以上，引發布萊特命令賽格離隊尋求協助之事件。為減少對隊員們的傷害，可將敵人殺到僅留一人，然後再拖至十回合之後，等賽格離隊之後再將他解決掉。

當解決掉最後一名亡靈之後，拜獄與傑拉特帶著骷髏兵出現，不僅如此，兩棲沼族的瓦查多與爪哇也帶著一群兩棲士兵出現。此時拜獄提出協議，要布萊特與他們合作先解決瓦查多一行人，如果答應此協議，伊芙蕾兒會退出隊伍成為敵手；如果不答應，則鑾鑾與羅翔會脫離隊伍離開戰場…



▲賽格在臨走前叮嚀布萊特，在他尚未追上布萊特之前千萬別死。

回答“答應”－

◆勝利條件：瓦查多被打倒

◆敗北條件：布萊特或伊麗娜被打敗

回答“不答應”－

◆勝利條件：瓦查多或傑拉特被打倒

◆敗北條件：布萊特或伊麗娜被打敗

由於此時布萊特的實力仍不足與傑拉特相抗衡，再加上若不答應會失去鑾鑾與羅翔兩大助力，雖然伊芙蕾兒會因此成為敵方，不過由於她的攻擊力不強不會成為太大的威脅，因此建議玩家此刻先答應與拜獄合作。由於傑拉特與拜獄的攻擊力相當強，因此攻擊起來可謂不費吹灰之力，不過若玩家想獲得較高的經驗點數，還是親自攻打來得好。當瓦查多被擊敗後，欲施展水界勇者之力攻擊傑拉特，伊麗娜見狀上前替他擋住瓦查多的攻擊，再度釋放出驚人的力量，布萊特也在一陣昏眩後不醒人事。

昏迷中的布萊特來到一處陌生的地方，一個神祕的聲音詢問布萊特對自己內心深處的慾望是什麼？不過不管布萊特如何回答，都不是他靈魂最深處的慾望，神祕的聲音要布萊特自己再仔細想想，什麼才是他最重要的東西之後便消失了。

第9章 逃獄 ESCAPE

◆勝利條件：敵軍全滅

◆敗北條件：布萊特、馳、艾蜜其中一人被打倒



▲當布萊特醒來後竟發現自己身陷囹圄。

當布萊特醒來後，卻發現自己身陷囹圄，而隔壁牢房關的正是當日他親自擒拿的獸人將軍馳；也就是說，他目前正被關在托爾斯王國的監獄了！從獄卒口中發現，自己在莫名其妙的情況下竟成了叛國賊，除此之外還涉嫌計畫謀害拜獄首相！

生性豪爽的馳在簡單的二分法邏輯之下，立即將布萊特當成同一陣線的。此時一名叫做艾蜜的女飛賊接受嫈的委託前來援救馳，在此情況下順便也準備將布萊特救了出來。不過還未行動，就因為艾蜜與馳的爭執聲過大引來了一群守衛！

雖然說先救攻擊力超強的馳來說可有比較大的勝算，不過以艾蜜的位置來說，較容易到達拯救位置的是布拉特的牢房，如果布拉特想先回頭拾取身後的”時間之戒”的話，對於艾蜜來說可會增加更多的危險性，況且可開牢房鎖的只有艾蜜一人。最好在救了布萊特之後，讓他立即上前替艾蜜擋住敵軍攻擊，使艾蜜有機會前往拯救馳；等將馳也救出之後，由布萊特與馳對付每回合增援的衛兵，由艾蜜四處搜括物品。



▲艾蜜永遠依照盜賊心得的指示行動。

第10章 猶豫 *HESITANCE*

◆勝利條件：敵軍全滅
◆敗北條件：布萊特或嫛被打倒



▲武獸兵可替我方隊員擋住不少攻擊。

當他們逃往自由都市時遇到嫛與幾名武獸兵，不過他們的行蹤也被托爾斯的軍隊發現了。布萊特陷入一生以來最大的抉擇，他不知該辯解還是抵抗才好，不過以目前的狀況來看，也只能先脫困再說。由於此地分為上下兩地，嫛與幾位武獸兵都在下層，布萊特、馳與艾蜜位於上層，中間隔著一個狹長的樓梯，使兩隊人馬集結相當困難。建議分頭一面撿拾物品一面攻擊敵軍，只要敵軍人數少於一半以上，他們便會自動撤退。

由於布萊特十分擔心他的家人會因為他的罪名遭受牽連，而想回家鄉一探，於是嫛再度拜託黑市業界最具盛名的”跑路管道仲介人”艾蜜規劃出一條前往東北方的安全移動路線。當他們經過東方商旅來到邊境村時，卻遭到當地居民的排斥，這裡的居民不但有人類，還有獸人一起生活，與世隔絕的他們不願捲入托爾斯與弗雷斯特之間的戰爭。



▲狹長的樓梯是隊員集結時的大阻礙。



▲曾經對戰過的布萊特與嫛將軍竟在此情況下成為隊友。



▲邊境村的村民強力反對他們進入此地。

第11章 翼族公主 *PRINCESS*

◆勝利條件：敵軍全滅
◆敗北條件：布萊特被打倒、索妮雅或路特其中一人身亡



▲路特對這些發動攻擊的野生凶牙鬼完全沒輒。

當他們通過邊境村繼續前往附近的霧森時，遇見路特與索妮雅兩名翼人遭受野生的凶牙鬼攻擊，布萊特一行人立即上前協助。不過由於索妮雅十分好勝，不願接受地上人的協助，因此戰役一開始時他們倆個是不受玩家控制的。等布萊特一行人越過中線以後，不但會出現更多野獸，此時托爾斯偵查兵也發現布萊特一行人的行蹤，於是雙方才協議合作，路特與索妮雅可交由玩家操控，且敗北條件也變得不那麼嚴苛了。

◆勝利條件：敵軍全滅
◆敗北條件：布萊特被打倒

由於路特與索妮雅兩人的攻擊力與防禦力都相當弱，因此一進入戰局之後，立刻讓布萊特等人盡快衝過中線，好引發改變成此項戰鬥條件，如此一來只要注意保護布萊特的安全即可。由於路特與索妮雅防禦力相當弱，不過可以施展補血的法術，因此盡量不要讓他們太接近敵人，以免被一擊斃命。馳的攻擊力超強，不過要注意他的武器是否是打不死敵人的，雖可藉此方式練功，不過必須讓其他隊員來補上最後一擊。



▲托爾斯偵查兵發現布萊特的行蹤。



▲熟稔各地區的艾蜜推斷伊麗娜應是前往北方的”邊境遺跡”。

當戰鬥勝利後，嫛詢問路特一些事情，從他口中得知，他們翼族從天界來到地界，就是為了捉拿20年前一名人類與一名兩棲族人所劫走的人類少女囚犯。他們就是根據附近的居民表示，前陣子有名特徵十分相似的人類少女朝北旅行，才往北方前進的。由於布萊特直覺地想到了伊麗娜，於是他也不反對兩名翼人加入隊伍。





▲喜好溫暖南方的沼族人竟出現在極寒的極地。

第12章 極地 ARCTIC

◆勝利條件：布萊特行動十回合前將伊麗娜的冰封解除
◆敗北條件：布萊特被打倒

當一行人來到北方靠河口的"邊境遺跡"時，赫然發現伊麗娜被冰封住，附近有許多沼族士兵戒備著。布萊特見到伊麗娜被冰封，急得立刻上前營救。由於必須在十回合之內將伊麗娜救出，因此移動速度是最大的決勝關鍵。要成功將伊麗娜救出，必須讓隊員站上三個特定點才行，由於翼人的行動距離較大，可讓路特或索妮雅兩個人來負責營救伊麗娜，其餘人馬則對付附近的兩棲士兵。將伊麗娜救出後，可別忽略在地圖最右方還有一隻尚未引發攻擊行動的海輝魔，牠的攻擊力比起其他沼族士兵來說可強上許多，最好讓所有隊員一起前往攻擊以便相互協助。



▲成功拯救伊麗娜的三個特定點。



▲馳的攻擊力非常驚人。

原本路特打算將伊麗娜帶回天界覆命，不過布萊特堅決反對，他所持的理由是由於事隔早已20年，這樣來推算的話當初的少女應該已是中年婦人。由於索妮雅暫時不想管囚犯之事，於是路特與索妮雅兩人決定暫時跟著他們，一方面相互照應，一方面尋找伊芙蕾兒的下落。

第13章 怨靈 DEMON

◆勝利條件：敵軍全滅
◆敗北條件：布萊特被打倒

當他們來到布萊特的故鄉時，此地早已化為一片火海，突然間出現許多怨靈，不斷地責問有罪的布萊特為何還可以存活人間。進入此關卡前，建議先在霧森林提高每位成員的等級，否則在關卡後半段面臨2名幽靈騎士時會有全隊皆滅之虞。戰局一開始時，布萊特與其他隊員之間有一段距離，而布萊特所站的位置附近還會不斷地有惡靈增援，所幸的是，以目前布萊特的攻擊力來說，幾乎可讓亡靈一擊斃命。至於右上方的骷髏士兵，若不要太靠近他們的話，並不會提早引發行動。此時獒及索妮雅可趁機前往右下方的空屋中撿拾物品。



▲怨靈不斷地責問有罪的布萊特為何還可以存活人間。



▲布萊特的家鄉已陷入一片火海。

由於後期出現的幽靈騎士會從下方出現，兩人在行動上得迅速些才行。當幽靈騎士出現時，最好已經將其他敵人消滅，因為幽靈騎士的攻擊力特強，得讓全體隊員協力攻擊才行。對付幽靈騎士時需要大量物品補給HP與MP值，除了先前要補足充分的物品之外，在前期對抗惡靈時也要盡量減少物品的使用。在選擇復活的對象上，先以會施展復活或補血法術的隊員為主，其次再復活攻擊力強的隊員。

當布萊特一行人打敗幽靈騎士後，隱約感覺到兩位幽靈騎士正是他父兄的亡靈刻意現身指點他的。此時伊麗娜向布萊特道謝，感謝他不詢問一些她暫時還不知如何回答的問題，兩人之間的情愫也漸漸加深…



▲幽靈騎士的攻擊力超強，必須小心應付才行。

◀兩位幽靈騎士似乎就是他父兄的亡靈刻意現身指點他的。

第14章 肅清者 PURGER

◆勝利條件：賽格以外的托爾斯軍全數被擊敗
◆敗北條件：布萊特被打倒



▲和平的邊境村竟也遭受托爾斯軍隊攻擊。

當他們回邊境村時，發現小村子竟也遭受托爾斯軍隊攻擊，更讓他訝異的是，對方領軍的正是他的昔日好友－賽格。賽格對於布萊特這位優秀的摯友早已心存極大的不滿，再加上伊麗娜發現他似乎被一股奇怪的力量所控制，於是率領軍隊向布萊特宣戰，就連布萊特的故鄉都是賽格所率隊毀掉的。



▶賽格背叛好友投靠托爾斯軍隊。

由於此戰關係到賽格是否加入隊伍的條件之其二，必須由布萊特親手打敗賽格，取得"S的銀幣"才行；若賽格打死隊伍其中一人後，立即會揚長離去，因此進攻時其他隊員要設法對付其他敵軍讓布萊特專心對付賽格，並且隊員必須離賽格越遠越好。賽格的防禦力並不算高，一回合一回合慢慢地攻擊，並讓伊麗娜在一旁替布萊特補足體力，在不超過10回合的情況下，應該就可將賽格解決；若超過10回合可就麻煩了，因為賽格會引發暗黑鬥氣，要對付他凌厲的攻勢可就沒那麼容易了。



▲戰敗的賽格無意中竟喊出拜獄之名



▲要讓賽格加入隊伍必須由布萊特親手打敗賽格取得"S的銀幣"才行。

第15章 狩獵人類 HUNT HUMAN

◆勝利條件：打倒敵軍指揮官疾
◆敗北條件：布萊特被打倒



▲獸人將軍疾正率領部眾屠殺這裡的托爾斯商人。

當他們一行人來到西方商旅時，正巧遇見獸人將軍疾正率領部眾屠殺這裡的托爾斯商人。馳與棨苦心想勸她，不過此時的疾已被仇恨所矇蔽，一心只想殺光所有人類！在一言不和的情況下，雙方決定一較高下。



▶如果要讓疾加入我方隊伍，必須要選擇"全力以赴"才行。

▼布萊特毫不留情地向疾發動攻擊。

由於此地幅員甚廣，相較之下敵軍就不算多了，且敵軍也不會增援，因此我方隊員可從容地解決眼前的敵人，並順便尋探一下附近的物品之後，在朝西方前進，若玩家想獲得較高的經驗值，可先將所有敵軍消滅之後再來解決疾。



▲熟稔各地區的艾蜜推斷伊麗娜應是前往北方的"邊境遺跡"。

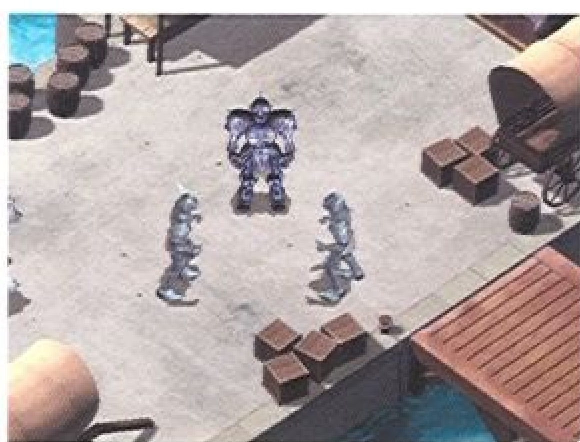
當擊敗獸人將軍疾之後，滿懷怨恨的疾仍堅持再戰，誓言要殺光所有人類以復興獸人一族。此時無意戀戰的布萊特，面臨究竟要如何應付她的抉擇：如果要讓疾在第二十八章加入我方隊伍，必須要選擇"全力以赴"才行。

此時由於山道已被托爾斯和法魯西翁封鎖，若要進入西方精靈族領土，得經由海線通過，這與艾蜜所規劃出的逃亡路線不謀而合。不過雖然如此，沒有船的他們還是得冒險前往自由都市港區，搶奪已被托爾斯軍隊控管的船隻才行。

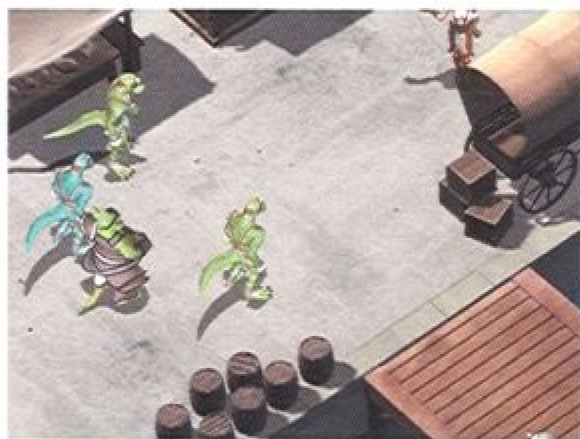
幻世錄2
致命武力2
三國群英傳3
伊甸計畫
重裝武力2

第16章 強奪 ROBBERY

◆勝利條件：敵軍全滅
◆敗北條件：布萊特被打倒



▲散漫的守衛軍。



▲沼族的爪哇帶領一群兩棲軍隊出現。

▲路特對“船”的解釋竟是用刑工具？

一行人來到自由都市港區時，發現這裡的守衛軍不但管理鬆懈，兵力也沒有預期中的強，因此以目前布萊特一行人的戰力來看，絕對是佔上風的；不過將所有守備的軍隊擊敗之後，沼族的爪哇會帶領一群兩棲軍隊出現，不僅如此，羅翔也會率領衛兵出現。由於羅翔的軍隊在人數少於一半時便會開始撤退，基本上來說並不難應付，不過若要滿足羅翔加入隊伍的條件，必須趁他尚未撤退前將他打敗，取得”神祕的鑰匙”才行，否則在第二十關時便無法使他加入我方隊伍，因此所有隊員的攻擊重點得放在羅翔身上。至於爪哇的位置在最左下方，若我方隊員未靠近他們是不會引發攻擊的，因此全力將羅翔擊敗後再來對付爪哇。在攻擊羅翔期間，布萊特猛然發覺羅翔與路特兩人除了在體型上有些差異外，長相其實蠻相似的。

當他們擊敗敵軍準備搭船上路時，伊麗娜向布萊特坦承對於天界確實有些模糊的印象，而她確實也維持這般少女的姿態已有20年之久。不過貼心的布萊特不願強迫她去回想不愉快的事情，只希望盡快到達精靈族的法魯西翁，詢問精靈王葛蕾芬特整件事情的真相。

第17章 復仇者 AVENGER



▲精靈王國大臣克里歐司早已率衆在岸邊等候一行人。

當一行人到達法魯西翁境內時，沒想到精靈王國大臣克里歐司早已率衆在岸邊等候他們，雖然對於他們的偷偷摸摸的行為感到不屑，不過還是勉為其難地准許他們暫時可以自由地在法魯西翁境內移動。另外，克里歐司特地轉達精靈王葛蕾芬特的意思，表示想與布萊特與伊麗娜見一面。



▲睿智的精靈王早已了解他們的來意。

來到精靈城之後，布萊特原本想向葛蕾芬特詢問關於伊麗娜之事，不過未卜先知的葛蕾芬特早已知道他們的來意，並要他們前往天界一趟，因為那裡正是伊麗娜“誕生以前的巢”。若要前往天界必須經過精靈山，不過前往此地除了需要通行證之外，還需要一位能操作遺跡機能的嚮導，精靈王葛蕾芬特派遣克里歐司的妹妹格羅麗雅，也就是早先前曾被綁架過的那名精靈少女。當格羅麗雅帶領他們來到精靈山，並開啓遺跡機能後，想不到獸人將軍疾又領衆來此攔截！

◆勝利條件：敵軍全滅
◆敗北條件：布萊特被打倒



▲擔心妹妹安危的克里歐司加入戰局。

由於從此關卡起玩家必須連闖四關，因此先前在精靈城內必須購足補充物品，同時最好能先再到練功關卡提高等級後再前往精靈山。由於同伴在此處會被區隔成好幾小隊，因此戰局一開後，所有隊員最好能聚集在一起後再協力攻擊，否則會有被分別擊破的危險。在前幾個回合時，克里歐司會加入我方協助，他的魔法攻擊絕對是相當大的助力，不過千萬別讓他落單被圍攻，否則還是有被打倒的危險。



曾經被挾持的人質格羅麗雅今日卻成了戰友。

第18章 天門 *HEAVEN DOOR*

◆勝利條件：敵軍全滅
◆敗北條件：布萊特被打倒


▲艾蜜第一次來到天界，因而感到十分好奇。

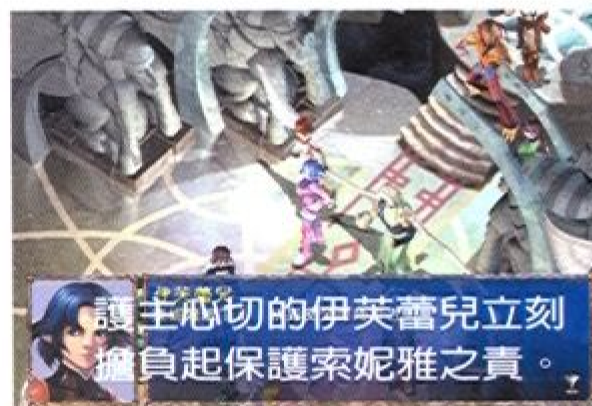
當一行人順利來到天界天門後，卻驚喜地見到索妮雅朝思暮想的伊芙蕾兒，正當她們為難得的重逢感到興奮時，竟從伊芙蕾兒身後出現許多翼人亡靈，而附近黑色的氣流明顯地是衝著伊麗娜而來的。


▲此時伊芙蕾兒也回到天界。

此關卡的地形與第一章完全一樣，不過出現的敵軍全都是亡靈，他們雖然為數眾多，不過如果先前物品準備得夠充裕，相信應可簡單應付。在此地圖中，有不少物品是浮在半空中的，因此必須派遣會飛行的翼人前往撿拾物品，其餘人馬則專心對付亡靈。此關卡雖然可算得上相當容易過關，不過可別打得太順而忽略了重要的東西。


▲黑色的氣流衝著伊麗娜而來的。

當索妮雅與伊芙蕾兒對話四次之後，可獲得一個”天人的護符”，此物影響到日後伊芙蕾兒是否可加入隊伍，間接也影響是否能進入隱藏關卡和結局好壞，因此若僅剩下一名敵兵時，也要耐著性子等到她們進入第四次對話才能將敵方解決。


護王心切的伊芙蕾兒立刻擔負起保護索妮雅之責。

第19章 古老意念 *ANCIENT SPIRIT*

◆勝利條件：敵軍全滅
◆敗北條件：布萊特被打倒


▲伊麗娜完全想不起被囚禁在空中樓閣的任何印象。


▲原來索妮雅早已知道伊麗娜就是”擁有不死宿命的人”。

將天門的亡靈消滅後，布萊特陪著伊麗娜來到當初囚禁她的空中樓閣中，不過她對此地卻一點印象都沒有。此時索妮雅出現，原來她早已知道伊麗娜就是當初被囚禁在此”擁有不死宿命的人”！她當初在邊境遺跡沒有拆穿布萊特的說法，是因為她覺得伊麗娜無端被囚禁在此數千年，替她感到十分可憐。此時忽然又出現大量亡靈，如此平靜的天界卻忽然出現次數如此頻繁的騷靈現象，似乎是因為伊麗娜的到訪而引起的。

此地雖然地形比天門小了許多，不過敵人出現的數量可不少。原則上的對策是：浮於空中的敵人如翼人弓兵、惡靈等，由會飛行的隊員如索妮雅、路特負責，也可利用伊麗娜的法術攻擊。其他位於地面的敵人交由葵與布萊特等人來收拾。由於骷髏兵常使用法術攻擊，最好盡快先將牠們解決再說。


▲法雷恩王問索妮雅翼王的基本條件是什麼？


▲法雷恩王的靈魂忽然出現。

當他們將所有亡靈消滅時，已逝世的法雷恩王與法魯戈侍衛長的靈魂出現，此時眾人皆發不出聲音來，唯獨索妮雅。法雷恩王質問索妮雅，對她而言翼王的首要職責與基本條件是什麼？索妮雅對於翼王一職毫無興趣也拒絕繼承，不過法雷恩王在給予索妮雅一些建議之後，又贈送她一個”聖少女的徽章”，希望她能成為出色的翼族之王。



第20章 天界戰爭 SKY WAR



◆勝利條件：敵軍全滅
◆敗北條件：布萊特被打倒

法雷恩王的靈魂才剛離去，立即有翼人弓兵來報，表示有下界軍隊侵入天界天門之中！至於侵略者正是羅翔與賽格所率領的托爾斯軍隊。此章是羅翔與賽格加入我方隊伍的關鍵事件之一，重要的是兩人皆必須由布萊特親手制服才行。

建議其他人先設法替布萊特擋住其他小兵們的攻擊，由布萊特先對付羅翔，只要羅翔一被布萊特所擊敗，且先前的戰役中已取得”上鎖的日記本”及”神祕的鑰匙”，羅翔會成為我方隊員並且反替我方攻擊。原來羅翔正是路特失散多年的雙胞胎哥哥，目前令他擔心的不是兄弟之情，而是昔日的同袍賽格變得十分古怪，所以使他分心。



▲羅翔不擔心失散多年的弟弟，卻十分憂心同袍賽格的轉變。

等將羅翔感化之後，羅翔可協助攻擊敵方弓兵，讓布萊特繼續制服賽格。布萊特將賽格擊敗後可獲得”B的銀幣”，這是讓賽格加入的第三個條件。當所有敵軍皆被殲滅之後，傑拉特突然出現在戰場中央，不論他的來意是什麼，布萊特誓言要阻止他的行動！

◆勝利條件：打倒傑拉特
◆敗北條件：布萊特被打倒

傑拉特的體力值足足有1900多點，幾乎是布萊特的10倍之多，因此此處雖然僅有傑拉特一名敵軍，攻擊起來可不比前一戰來得輕鬆。攻擊時，先要讓負責物理攻擊的隊員圍著傑拉特不斷猛攻，利用魔法攻擊的隊員可站在離他稍遠的距離進行攻擊。至於反而會替他補血的隊員，則可負責在外圍機動性地替其他隊員補充HP與MP值。由於這裡會使用的復活藥及恢復MP值的藥品相當重要，因此先前絕對要省著點使用才行。



▲向拜獄借來強大暗黑力量的賽格仍舊無法贏過布萊特。

第21章 海軍 MARINE



▲托爾斯的軍隊的反應太過遲鈍。

▼路特對於久違的大哥羅翔可是十分害怕的。



◆勝利條件：敵軍全滅
◆敗北條件：布萊特或伊麗娜被打倒

當一行人從天界回到精靈城時，精靈王葛蕾芬特卻十分著急地告訴布萊特，托爾斯軍隊已經對法魯西翁發動全面攻擊，目前巨瀧城已經被包圍了。此外葛蕾芬特也告訴布萊特關於伊麗娜的事情，原來她與傑拉特都是所謂”擁有不死宿命的人類”，不過據說除了他們倆個之外，應該還有第三個”擁有不死宿命的人類”存在，這件事情連伊麗娜都不曾聽傑拉特說過。

當他們來到西方商旅時，此處早已被托爾斯的軍隊所佔領，於是他們決定先將托爾斯西方的軍隊擊潰再說。此處所部屬的軍隊攻擊力不強、人數也不算多，以目前布萊特一行人的功力來說，一下子就可將他們解決。當他們將托爾斯軍隊解決之後，沼族的瓦查多與爪哇再度率領兩棲士兵出現！

◆勝利條件：敵軍全滅
◆敗北條件：布萊特或伊麗娜被打倒

瓦查多與爪哇分別從右上方的海面及左下方樹叢間出現，不過由於左下方的地形被樹幹所擋住，進攻的行動會有所限制，因此可將隊員分成兩隊，一隊負責對付由海上來的瓦查多與海輝魔，另一組人馬則前進至左下方的樹幹前待機，引誘他們自行走出樹幹的障礙，然後再一舉消滅他們。要前往巨瀧城前，最好先由海路繞往自由都市補充物品後再進入巨瀧城。



▲爪哇出現的位置被樹幹所擋住不易攻擊。



▲戰鬥後傑拉特突然出現在戰場中央。



▲法雷恩王的靈魂以驚人的天人之力將傑拉特擊垮。

當傑拉特被眾人擊敗後仍然不服輸，他真正的意圖是想取走”天界神器”，不過此時法雷恩王的靈魂再次出現，以驚人的天人之力將傑拉特擊垮並狼狽地倉皇逃走。



▲從海上出現的瓦查多帶領大批兩棲士兵。



第22章 援軍 SUCCOR

◆勝利條件：打倒敵軍指揮官蠻蠻與賽格
敗北條件：克里歐司或馳被打倒、敵軍攻入巨潼城內

克里歐司無法確定布萊特是否願意在無任何承諾的情況下前來馳援，不過此時的巨潼城已兵臨城下，巨潼城似乎即將淪入托爾斯軍隊與”蜉蝣龍蟲”傭兵團之手。第一回合時，馳與克里歐司得先守在城下，抵擋敵軍的攻擊；到了第二回合時，翼人索妮雅、路特及羅翔會先行進入戰場馳援，可讓這些會飛的翼人負責攻擊城堡兩側飛行在空中的敵人，由馳與克里歐司繼續擋住城橋上的敵軍。待撐過五回合左右時，布萊特會率領其他隊員由城門內出現加入戰局。

▲賽格率領軍隊攻打巨潼城。

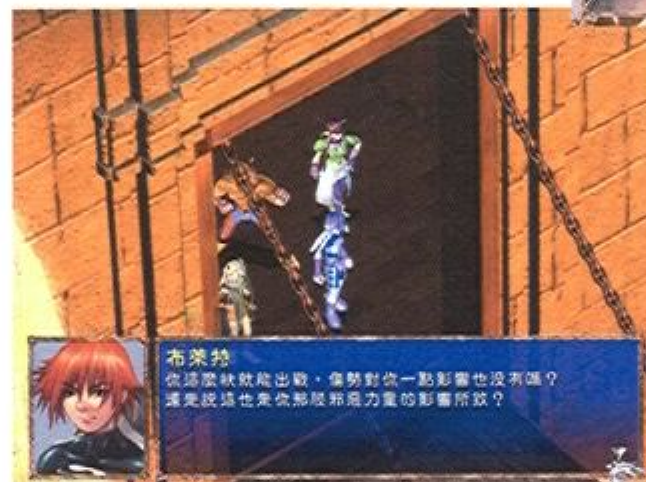
◀ 克里歐司無法確定布萊特是否願意在無任何承諾的情況下前來馳援。

◆勝利條件：打倒敵軍指揮官蠻蠻與賽格
敗北條件：布萊特被打倒

雖然此刻以我方的實力來說，要取得勝利有絕對的把握，不過由於此關卡關係到賽格是否加入我方隊伍，因此得讓布萊特盡快靠近賽格，由布萊特親手解決賽格取得”刻字的硬幣堆”才行。



▲翼人隊員先行進入戰場協助攻擊。



▲布萊特率領其他隊員由城門內出現加入戰局。

在制服賽格之後，發覺情況有些不對，因為就得到的消息來看，此戰應該是托爾斯王國一個關係重大的總力戰，不過他們卻自始至終未遭遇馬托爾王之直屬部隊，由此看來托爾斯王國已分裂為分別由馬托爾王與拜獄首相為首的兩大指揮系統。布萊特擬計以少數精英潛入托爾斯伏擊國王，不過得搶先一步在國王回城之前進行才行。根據精通各密道、捷徑的艾蜜之說法，可經由一條地下水道通往前線陣地。



第23章 地下水路 SUBTERRANEOUS

◆勝利條件：打倒敵軍指揮官瓦查多與爪哇
◆敗北條件：布萊特或伊麗娜被打倒


▲艾蜜率領衆人進入狹長的地下水道。


▲狹長的地形使得攻擊難上加難。

▶ 瓦查多忽然接獲神之旨意暫且休兵。



當他們進入狹長的地下水道時，卻遭遇早已預料到他們行蹤的沼族人瓦查多與爪哇。他們帶領一群兩棲士兵及海輝魔在此攔截他們。此關卡的地形最大的缺點就是太過狹長，不但隊員間會相互阻攔，也容易造成前鋒人員的傷亡。可利用攻擊範圍較大的魔法來對付聚集在一起的敵人，至於分散開的則可讓攻擊力強的獒或馳來個別攻擊。


▲兩棲弓兵的攻勢。

當布萊特將瓦查多與爪哇制服之後，原本想好好問個清楚為何他們非要除掉伊麗娜不可，不過他們僅表示決不會背叛他們的神，也就是會忠誠地遵守他們的滾克大祭師所傳達給他們的神意去做的。此刻瓦查多忽然接獲牠信奉的神之旨意，要牠們暫且休兵，跟隨布萊特一行人打擊邪惡，也因為如此，隊伍之中又莫名其妙地多了兩名隊友。

第24章 追隨國王 FOLLOW KING

◆勝利條件：打倒所有的國王騎士
◆敗北條件：布萊特被打倒


▲國王騎士前來傳達馬托爾王的旨意。


▲位於戰場正中央的馬托爾王既不會移動也不能對他攻擊。

當他們一行人進入前線陣地時，一名國王騎士前來傳達馬托爾王的旨意，要布萊特前往古戰場準備一決生死。此時早先追蹤傑拉特而去的伊芙蕾兒也出現並加入隊伍，一行人浩浩蕩蕩前往古戰場赴約。

位於戰場正中央的馬托爾王既不會移動也不能對他攻擊，不過他偶而發動的攻擊可是相當強勁的，只要我方人員站在其左右兩側時，就有被他一擊斃命的危險。因此所有隊員在選擇停留位置時，盡量避免站在距離整個戰場上下三分之一的中段部位。當敵軍數量少於一半時，蠻蠻會帶著兩棲士兵出現增援，此時由於國王騎士的人數已少於半數，可先轉移目標先擊敗蠻蠻帶來的部隊再說。在結束此場戰局之前，最好先派人前往右下方取得物品”至福之像”，讓布萊特配戴上之後，每回合可恢復體力值15%，以減少布萊特戰亡的機會。


▲蠻蠻帶著兩棲士兵出現並協助馬托爾王。



第25章 魔人將軍賽格 DARK LORD

◆勝利條件：打倒魔將軍賽格
◆敗北條件：布萊特被打倒

當他們一行人進入托爾斯王城時，卻遇見由疾與賽格所帶領的亡靈部隊在此攔截他們。此時索妮雅感覺到有一股邪惡的力量正在移動。此時拜獄首相現身，並誇讚索妮雅繼承了天人的力量，竟可感應到他的行蹤。他聲明自己只是平凡的”人類”，不過要了解更深入的詳情得先打贏由賽格與疾所率領的軍隊才行。


▲骷髏兵的陣容十分龐大。

▼與賽格交手時，其餘隊員僅能在一旁不停地替布萊特補足HP值。



此戰由於地形的關係被區分成左右兩部分，走左方通道的隊員除了會遭遇兩名魔戰士之外，還會與獸人將軍疾對上。以戰局一開始的隊員位置來看，可派遣馳、艾蜜、獒及爪哇往左邊通道走以對付此方向的敵軍，其他隊員則走右方的通道對付其餘的敵軍。由於此關中必須由布萊特親手打敗賽格，戰後賽格才會加入隊伍，因此其他隊員必須盡力替他擋住其餘的攻擊。賽格會不斷地發動”暗黑鬥氣”來增加攻擊力，因此可在接近賽格之前，讓伊麗娜或克里歐司使用法術替布萊特增加防禦力。


▲進入托爾斯王城後遇見由疾與賽格所帶領的亡靈部隊。


▲賽格要求索妮雅替他隱瞞關於他身體的狀況。

當布萊特使出最後一擊將賽格擊倒後，對於好友的死感到十分難過；不過就在此時，賽格竟然又復活了，更讓人驚喜的是他終於又恢復昔日一樣愛開玩笑的態度，兩人彼此對於自己的幽暗面坦然面對也相互諒解，賽格也決定將他的命交給了布萊特。當所有人離去後，擁有天人之力的索妮雅發現賽格的未來並不存在，不過賽格為了好友，願意將最後的一點力量為布萊特付出…

當他們將所有國王騎士打敗後，馬托爾王仍不服輸，要求與布萊特一對一決戰，雖然克里歐司反對，不過布萊特勇敢地接受馬托爾王的挑戰。此時馬托爾王不知道手中的封神劍早已背棄他而選擇了布萊特，因此無論他如何攻擊，馬托爾王依舊無法傷害布萊特分毫。在馬托爾王覺悟到自己再也聽不到封神劍的聲音時，選擇了自我了斷，將封神劍交給了布萊特，並向法魯西翁與弗雷斯特投降。戰事結束後，蠻蠻表示要處理一些私人事情，並不會與他們同路，也暫時不會與他們為敵。


▲無論馬托爾王如何攻擊依舊無法傷害布萊特分毫。









第26章 黑暗勢力 DARKNESS

◆勝利條件：打倒拜獄和傑拉特
◆敗北條件：布萊特被打倒



▲布萊特正式與拜獄交鋒。

布萊特見到拜獄，直接了當地問他的目的到底是什麼？原來拜獄的目的是取得所謂的”地界神器”也就是獸人族的”弗雷斯特的祕寶”、精靈族的”巨人的魔書”，及人類王國的”封神劍”。而傑拉特的目的則是收集”水界神器”及”天界神器”。因為天、地、水三界神器正是唯一可以毀滅”擁有不死宿命的人類”的最終手段，也因為如此，無論如何傑拉斯都要將神器奪取到手。以目前的事實研判，拜獄正是精靈王所謂傳說中的三位不死者的最後一位。



▲布萊特第二次前往聖殿。

由於拜獄與傑拉特兩人的體力值都高達4000點以上，因此對付起來相當困難。不過由於拜獄與傑拉特兩人最害怕的就是地屬性的魔法攻擊，因此可讓克里歐司使用攻擊力強又可同時攻擊數人的”塵沙暴風”來對付他們，至於攻擊反替他們補血的隊員，則負責對付身旁的嘍囉們，並適時地替克里歐司補給MP值。當敵人數量少於一半時，拜獄會不斷地召喚骷髏兵與惡靈增援，不過只要先集中火力將傑拉特擊敗後，再來對付較強的拜獄，即使有敵軍增援也不怕。

當他們將拜獄等人擊敗後，卻發現兩人竟毫髮無傷！布萊特原想以封神劍的力量制服他們，不過卻完全無效。此時沼族的瓦查多忽然跳出來，釋放出水界神器的真力！不過就在此時一位神祕人物出現，阻止瓦查多傷害拜獄與傑拉特。據克里歐司表示，這位名為帕拿帝斯的神祕人物，就是傳說中的聖殿之主，也是創世的眾神之一。

此時帕拿帝斯將布萊特帶往聖殿，也就是他曾在昏迷時到過的地方，帕拿帝斯告訴布萊特，原來三位不死者的本體正是為了毀滅世界而存在的”三界破壞神”，傑拉特的本體是”界海神”，拜獄的本體是”獄狂神”，而伊麗娜則是”虛空神”的封印體。如果將他們殺死，世界將會因而毀滅。如果要避免帕拿帝斯所預言的世界毀滅末日，則必須發動所謂的”眾神的競技場”，其先決條件就是要先收集三界神器才行。

此時所有隱藏在聖殿的隊員們一一現身，他們也了解到眼前的使命是什麼。不過對自己的信仰相當虔誠的瓦查多卻完全不相信，於是毅決定前往沼族聖地－龍神島一趟，證明瓦查多所信仰的神，就是亟欲利用破壞神毀滅世界的元凶。

第27章 古龍 ANCIENT DRAGON

◆勝利條件：敵軍全滅
◆敗北條件：布萊特被打倒

當他們前往龍神島時，卻發現蠻蠻已經在此了。與滾克大祭師是多年好友的蠻蠻一眼就發現眼前的大祭師是假冒的，他就是前來此處揪出偽神的面具的。原來假冒滾克大祭師的是闇聖魔龍，因為厭惡這個腐敗的世界，決定利用破壞神毀滅這世界。



▲沼族的最高神旨傳達人滾克大祭師。



▲敵方的陣容雖然十分驚人，不過以目前的實力絕對綽綽有餘。

由於闇聖魔龍並不會出現應戰，因此在攻擊上簡單許多，再加上攻擊力不弱的蠻蠻一起對付敵人，相信玩家只要三兩下就可解決所有的敵人了。在此戰場中隱藏不少高級的武器道具，因此別急著殺光所有敵人，等將物品一一撿拾之後，再將殘黨解決。

戰勝後蠻蠻警告他們不要小看龍族的力量，下次再與闇聖魔龍遭遇時，才會見識到闇聖魔龍真正的威力。若先前在第二十章中成功地說服羅翔加入隊伍，此刻蠻蠻也會因而加入我方隊伍之中。蠻蠻告訴他們先不要在意闇聖魔龍，目前的重點在於找到拜獄及傑拉特的下落。布萊特打算先前往聖殿詢問帕拿帝斯再說。



▲相當了解傑拉特的蠻蠻，認為他在等人阻止失控的自己。

第28章 魔獸將軍 DARK BEAST


▲路經自由都市時伊麗娜十分肯定布萊特的能力。

他們路經自由都市時在此休息片刻。布萊特與伊麗娜兩人閒聊著隊員間對於布萊特的信賴，及一些關於傑拉特的事情時，卻見婺急急忙忙地趕來告訴布萊特，法魯西翁遭受不明的妖魔軍隊襲擊，研判應該是傑拉特與拜獄想要奪取地界神器之一的”巨人的魔書”，於是大夥趕緊趕往精靈城。

◆勝利條件：打倒魔將軍疾
◆敗北條件：布萊特被打倒


▲位於路面上的敵人由近身攻擊的隊員負責。

來到精靈城時，這裡的街道已被魔獸將軍疾所佔領，疾整個腦子裡充滿了對人類的怨恨，誓言一定要打敗人類。由於精靈城入口的通道有三個，因此我方的隊員也被分為三部分。基本上會飛行的對手如甲殼蜂與惡靈等，交由會飛的翼人來對付，其他人員則對付魔戰士與骷髏兵。由於疾會不斷地施展暗黑鬥氣增加她的攻擊力，因此隊員在靠近她之前，最好先讓伊麗娜施展增加防禦力的法術。


▲疾與布萊特約定事情結束後再一決勝負。

如果在第十五關戰鬥後布萊特是回答”全力以赴”，則當擊敗疾之後，她的肉身雖然已死，不過卻因為仇恨之心使她再度復活，並加入我方隊伍，為的是盯緊布萊特，約定事情結束後再與布萊特一決勝負。

第29章 決戰 DECISIVE BATTLE

◆勝利條件：打倒拜獄和傑拉特
◆敗北條件：布萊特被打倒


▲伊芙蕾兒搶先到達傑拉特面前準備一較高下。

布萊特一行人進入精靈城內部前，伊芙蕾兒早他們一步搶先到達傑拉特面前，打算與他一較高下。不過她根本不是傑拉特的對手，一下子就被傑拉特解決了，精靈王見時機也到了最後關頭，於是解開了神器的封印。此時衆人趕到精靈城內，驚聞伊芙蕾兒的不幸皆忿恨難平，雙方準備再次一決生死。

兩人的體力值仍然將近是主角的10倍之多，得善用克里歐司的地屬性法術來攻擊兩人。另外，衆人的氣力技也是攻擊的利器之一，不過攻擊前得先注意會不會造成替對方補血的情形。雖然拜獄仍然會不斷地召喚魔騎士出現，且會不斷地替自己補足體力，因此最好先集中火力先將傑拉特擊敗才來對付拜獄。


▲拜獄施展咒語召喚出魔軍。


▲布萊特認為拜獄只不過也是他所謂”劣等物種”人類中的一份子而已。



▲將拜獄被擊敗後自動放棄”巨人的魔書”。

當他們好不容易將拜獄與傑拉特擊敗後，從他們手中獲得了”巨人的魔書”及”地界神器碎片”，不過布萊特對於他們主動放棄這兩樣神器感到有些怪異。此時精靈王現身，並對於伊芙蕾兒的死感到難過，不過如果玩家收集齊9個護符，這樣一來索妮雅對伊芙蕾兒的思念與祝福，會讓伊芙蕾兒再度復活！





第30章 天的後裔 HEIR TO THE SKY



▲法雷恩王原來正是索妮雅的親生父親。

布萊特一行人必須前往三個場所接受試煉：天界試煉的場所在”遺忘在記憶狹縫的空中樓閣”；水界試煉的場所在“孤立在荒海大洋的死之龍座”；地界試煉的場所則在”覆蓋於權力棋盤的血之大地”。當大夥聽完帕拿帝斯交代的話準備離開時，帕拿帝斯卻表示有話要單獨跟伊麗娜一個人說…

以帕拿帝斯暗示的話來看，天界的試煉場所就是在由精靈山上去的天界。當索妮雅進入天門時，卻清楚地看到20年前法雷恩王要前往消滅入侵的傑拉斯時，對法魯戈侍衛長說出護衛天界決心的景象，索妮雅此刻才知道法雷恩就是她的父親，而法魯戈侍衛長也就是路特與羅翔的親生父親。就在此刻幻境與現實交合，法雷恩王忽然回頭告訴索妮雅，他會在空中樓閣等索妮雅前往取得翼王的證明。



▲索妮雅面對父王的亡靈決心通過試煉成為獨當一面的翼王。

此刻他們已將所有神器收集齊，於是衆人再度前往聖殿，帕拿帝斯告訴他們接下來的所要面臨的才是更加嚴苛的挑戰。由於雖然天界與水界的神器都有其繼承人，不過地界神器卻裂成三部分分屬三個種族所有。帕拿帝斯決定讓他們通過”三界試煉”，讓三界神器回歸原有的型態。

◆勝利條件：打倒翼人侍衛長洛克和法魯戈
敗北條件：布萊特或索妮雅被打倒

第31章 海的後裔 HEIR TO THE SEA

◆勝利條件：打倒闇聖魔龍
◆敗北條件：布萊特或瓦查多被打倒



▲必須與闇聖魔龍決一死戰。

接下來的水界試煉：”孤立在荒海大洋的死之龍座”，以字面的意思應該就是指龍神島，也就是說他們必須與闇聖魔龍面對面決戰了。在前往龍神島前，千萬要讓全體隊員到練功關卡大幅提昇經驗值。由於闇聖魔龍的體力值將近4萬多點，因此得讓隊員習得更高深的法術才足以應付。闇聖魔龍的弱點是地屬性或是無屬性的魔法，因此可讓懂得此二類魔法的隊員多多提昇等級，以習得更高深的攻擊法術。

進入戰場後，在戰場上方有零星幾個小嘍囉，不過他們的傷害力絶對比不上位於右下方角落的闇聖魔龍。由於牠所在的位置相當狹窄，我方隊員非常不容易繞至後方攻擊，因此幾乎所有人員都得站在牠前方不斷猛攻。此時若能讓布萊特配戴可二次攻擊的”極闇之心”是最好不過的了，而負責施展法術攻擊伊麗娜、克里歐司與格羅麗雅三人所使用的武器或防具最好也是可行動兩回合的。



▲初期闇聖魔龍蜷据在角落，僅有一面可攻擊。

會施展復活法術的隊員要不時地援救不幸陣亡的隊員，而攻擊力較弱或甚至替闇聖魔龍補血的隊員則在後方負責替所有隊員補HP值與MP值。至於瓦查多攻擊力不強，且防禦力又太弱，為了不使他影響攻擊行動的進行且保護他的安全，最好讓他躲得遠遠地。





▲賽格的時日已經不多了。

此戰是屬於索妮雅的戰爭，勝利目標是擊敗兩位翼人侍衛長，因此只要將攻擊重點放在對付他們身上即可。不過由於翼人侍衛長的位置離地面有些距離，只有翼人可接近，因此可選擇讓翼人隊員前往攻擊，或者利用可遠距攻擊的弓箭手或魔法師來對付他們，不然就得想辦法將他們引誘靠近地面後再攻擊。而位於中央的法雷恩王則無法攻擊他，不過他會在數回合時對我方人員攻擊，因此最好的辦法就是速戰速決，趕緊將兩名翼人侍衛長解決才行。基本上來說這個關卡並不算難。



▲索妮雅對自我的肯定。



▲後期闇聖魔龍向前移動，會造成人員無法移動重新整隊。

當牠的體力接近底限時會忽然向前移動，使得在後方的人員反而變成第一線攻擊人員，而原先的第一線攻擊人員卻變成完全碰不到牠，造成原先安排好的攻擊陣容完全被打亂。因此在安排時要將使用魔法攻擊的隊員排在二線，這樣即使牠移動到後方時，魔法仍可攻擊得到，也不會因而被自己的隊員擋住而無法動彈。



第32章 地的後裔

HEIR TO THE EARTH

◆勝利條件：敵軍全滅
◆敗北條件：布萊特被打倒



▲古戰場出現了許多死靈與骷髏兵。

關於最後一個試煉，由於地界分成三族，很難決定究竟地界神器的繼承人是誰。不過就帕拿帝斯所給的提示：”覆蓋於權力棋盤的血之大地”來看，很像是托爾斯王國附近的古戰場。當他們來到古戰場時，此地出現了許多死靈與骷髏兵，雖然為數不少，不過應該算不上所謂的”試煉”，不過眼前的首要任務便是清除掉這群亡靈軍隊。這群亡靈雖然數量龐大，不過他們的攻擊力與體力卻不高，因此只要讓隊員分別往四個出現亡靈的角落移動，就可輕鬆對付它們了。

當他們即將解決掉所有的亡靈時，竟有大量士兵出現，不光是只有人類士兵，還有更多的精靈士兵、獸人士兵及殭屍人獸出現，密密地分散在整個戰場的每個角落，這才是真正試煉的開始。由於此刻隊員的能力已達水準之上，因此雖然敵軍數量龐大，只要善加利用氣力技及大範圍攻擊的法術，應該可慢慢地將所有敵軍消滅。



▲密密麻麻分散在整個戰場各角落的三族士兵才是真正的地界試煉。

當所有敵人都被消滅之後，馬爾斯王的靈魂現身，慫恿布萊特將地界神器據為己有。克里歐司一聽此言立刻勃然大怒，並對布萊特產生質疑；而獸人族的馳對於克里歐司的反應相當不滿，於是兩人大打出手。此時布萊特向馬爾斯王表態，他希望地界神器保持原先一分為三的狀態，也就是說三個種族各自保有自己的歷史見證，並讓三個種族共和共存，集結三族之力共同對抗邪惡。



此時馬爾斯王的靈魂化身為帕拿帝斯，並告訴她們已經成功地通過試煉，分別交給他們布萊特專用的”聖劍希魯達”、馳專用的”霸邪天煌”，及克里歐司專用的”支配者之杖”。

▲克里歐司與馳兩人為了立場問題大打出手。

▶布拉特通過試煉取得”聖劍希魯達”。





第33章 最後的挑戰者 *LAST DUELLIST*

在眾人尚未進入聖殿前，伊麗娜早一步進入聖殿中，並告訴帕拿帝斯她已作出決定。此時布萊特也進入聖殿，不過伊麗娜竟要求布萊特親手殺了她！因為當布萊特繼承”聖劍希魯達”的那一刻起，伊麗娜就無法逃過死亡的命運，因此她寧願自己是死在布萊特的劍下。不過布萊特怎麼也狠不下這個心，伊麗娜也深知布萊特會有這樣的反應，因此發動法術讓”聖劍希魯達”自行發動攻擊！



▲伊麗娜發動法術讓“聖劍希魯達”朝自己攻擊。



▲傑拉特對於伊麗娜的死悲憤不已。

◆勝利條件：打倒傑拉斯
◆敗北條件：布萊特被打倒

當布萊特對於伊麗娜慘死在自己手中之事完全無法接受時，傑拉特出現了，他對於伊麗娜的死也悲憤不已，立即向布萊特要求一對一的挑戰！此時因為是一對一的決戰，因此玩家唯一能使用的戰略也只有不斷地攻擊及伺機補足HP值而已，因此若先前讓布萊特配戴著可攻擊兩次的”極闇之心”與每回合回復15%的”至福之像”便顯得相當有利了，如此一來即使傑拉特擁有比布萊特多上10倍的體力值，都可輕易擊倒。

布萊特察覺到傑拉特對伊麗娜掩藏不住的愛意，而被擊敗的傑拉特僅頹喪地表示，面對”破壞神”這個稱號來說，他只不過是平凡的男人而已…



▲對此刻的傑拉特來說，他只不過是個平凡的男人而已。

第終章 零的命運 *DESTINY ZERO*



▲五族勇士將神器刺入帕拿帝斯身軀。

此時其他隊員也從帕拿帝斯口中得知了伊麗娜的抉擇，為了不讓她的存在價值毫無意義，大夥決定立即發動”眾神的競技場”。根據帕拿帝斯的說法，要進入”眾神的競技場”，必須將肉身的他作為”門”，也就是以神器毀掉他的軀體！由於沒有多餘的時間再多做考慮，布萊特決定遵照帕拿帝斯的話去做。

當五族勇士將神器刺入帕拿帝斯身軀之後，進入另一個虛幻的空間，眼前等待他們的正是拜獄及傑拉特。他們兩個的體力值都高達1萬點以上，前方還有數名魔戰士守衛者，要專心對付最終的魔王得先將這些小嘍囉們解決再說。不過在最後這一關卡中，已經無法再利用地屬性魔法攻擊傑拉特，得必須改用無屬性的”滅”、”裁”或”罰”來對付他才行。

拜獄依舊怕地屬性魔法，不過麻煩的是他在體力值低於1萬點時，每回合都會恢復800多點，比起傑拉特來說更加難以對付。將傑拉斯解決之後，他便會化身為”界海神”，其體力值高達2萬點：解決拜獄之後，他會化身為”獄狂神”，體力值也是2萬點以上。另外，當布萊特行動20回合後，伊麗娜的化身”虛空神”便會出現，體力值高達4萬點！



◆勝利條件：打倒三界魔神
◆敗北條件：布萊特被打倒

一般來說，”界海神”害怕火屬性魔法，”獄狂神”害怕水屬性魔法，”虛空神”則害怕地屬性魔法，而三者對於無屬性的魔法皆無抵抗力，建議玩家在對付這些魔王時可善加利用這些特性，另外，攜帶足夠的補充物品是非常重要的，因為這會是一場持久戰。

◀ 眾人進入另一個虛幻的空間準備迎戰三界神。

▼拜獄化身的獄狂神。



三種結局條件

●結局 1

◆條件：布萊特行動20回合，虛空神出現以前，已解決其中一位破壞神。

◆影響：勝利條件不改變，亦不發生魔神合體事件。

結局 將三界破壞神解決之後，大家再度利用神器的力量回到地界，唯獨布萊特絕望地將聖劍希魯達扔落地面，準備犧牲追隨伊麗娜而去。此時伊麗娜再度現身，用她最後的力量將布萊特送回地面，並要布萊特連同她的份好好活著。

●結局 2

◆條件：A、布萊特行動20回合虛空神出現時，兩位破壞神已經變身但尚未倒下。
B、身邊沒有咕嚕。

◆影響：三魔神合體成名為”唯一神”的最終頭目完全體，勝利條件改為打倒唯一神。

結局 將唯一神解決之後，其餘情節同結局一。

●結局 3

◆條件：A、布萊特行動20回合虛空神出現時，兩位破壞神已經變身但尚未倒下。
B、身邊有咕嚕。

◆影響：三魔神合體成名為”無名神”的最終頭目不完全體，勝利條件改為打倒無名神。

結局 將無名神解決之後，伊麗娜再度復活，兩人攜手共度美好未來。

●隱藏關卡　咕嚕關

◆進入條件：A、已破關一次，準備進行第二輪以上遊戲。
B、賽格、伊芙蕾兒、蠻蠻、羅翔、疾五人加入隊伍。
C、在第二十九關之後，進入聖殿之前，與各地的珍獸商人都說過話。

◆進入地點：當玩家滿足以上三點條件時，在尚未進入聖殿之前先前往石化森林，就可招募咕嚕進入我方隊伍（每一輪遊戲僅能招募一隻，最多可招募三隻）。牠不但可幻化成敵人的樣子，更可從中學習敵方的法術，且學習後技能不會消失。更重要的是牠是影響結局好壞的主要關鍵。

隱藏極秘資料篇

●特殊角色加入我方條件表

以下六位特殊角色必須全部加入我方隊伍才能有美好結局。

羅翔

◆加入條件：
1、第五章－戰鬥時打敗路特取得”上鎖的日記本”。
2、第十六章－打敗羅翔取得”神祕的鑰匙”。
3、第二十章－由布萊特親手擊敗羅翔。

◆加入時機：第二十章戰鬥中

賽格

◆加入條件：
1、第八章－行動至第十回合引發布萊特命令賽格離隊之事件。
2、第十四章－由布萊特親手擊敗賽格，取得”S的銀幣”。
3、第二十章－由布萊特親手擊敗賽格，取得”B的銀幣”。
4、第二十二章－由布萊特親手擊敗賽格，取得”刻字的硬幣堆”。
5、第二十五章－由布萊特親手擊敗賽格，取得”F．錢幣小袋”。

◆加入時機：第二十五章戰鬥後

蠻蠻

◆加入條件：
第二十章－成功招募羅翔加入我方隊伍。

◆加入時機：第二十七章戰鬥後

疾

◆加入條件：
第十五章－戰鬥後選擇”全力以赴”打敗疾。

◆加入時機：第二十八章戰鬥後

伊芙蕾兒

◆加入條件：收集所有護符。

◆加入時機：第二十九章戰鬥後

咕嚕

◆加入條件：見”隱藏關卡”說明。

◆加入時機：咕嚕關之後

●九大護符取得方式：

名稱	取得地點與方式
巨人的護符	索妮雅加入後，在邊境村與村長對話。
龍族的護符	索妮雅加入後，在東方商旅與年輕商人對話。
異國的護符	索妮雅加入後，在自由都市與異國商人對話。
法魯西翁護符	索妮雅加入後，在精靈城與妖精小孩對話。
兩棲的護符	索妮雅加入後，在西方商旅與沼族傭兵對話。
托爾斯護符	索妮雅加入後，在托爾斯王城與見習騎士對話。
弗雷斯特護符	索妮雅加入後，在魯米娜斯與老獸人對話。
天人的護符	第十八章戰鬥中，索妮雅與伊芙蕾兒對話四次後。
翼人的護符	第二十章戰鬥後。





神出鬼沒的鬼兵部隊再度出擊

致命武力2～重生 關卡指引

草民騎士 老芋仔

草民與漢堂國際還蠻有緣的，不論是該公司的《天地劫》、《致命武力》到最近的《幽城幻劍錄》等攻略，都是經由草民之手；而這次的《致命武力2～重生》，也是編輯部再度交予草民，不禁感嘆再三；若該公司成立會員俱樂部，或有機緣可登上該公司的"榮譽會員"。以下篇幅分為兩部份，分別是提示性的"鬼兵守則"及攻略本體的"戰鬥現場"，望讀者諸公能詳察其秋毫。

鬼兵守則

一：任務執行之難度設有三種等級，除非是溫室裡的飼料雞，或是頭殼壞去，否則普通難度才是"正常人"的選擇。老芋仔因正值英明壯年，所以本文係以普通等級寫就的。

二：在一代遊戲中，戰鬥時與戰鬥後的道具分佈是分離的；但在二代遊戲中，一處戰場不論是戰鬥中或是戰鬥結束，所能挖掘到的顯性與隱藏性的道具，則是同一系統；亦即，戰鬥時儘可專心研擬戰略，而撿拾道具的動作，則可留待戰鬥後的RPG模式爲之～除非需求孔急。

三：在RPG模式下，戰場上除了顯而易見閃閃發亮的顯性道具以外，如果耐心將滑鼠游標逐一探索每一方格，只要顯示藍光顏色較深，且明亮變化較顯著者，即意味著該方格隱藏有道具。以此方式耐心探索，可以獲致不少額外的資源。

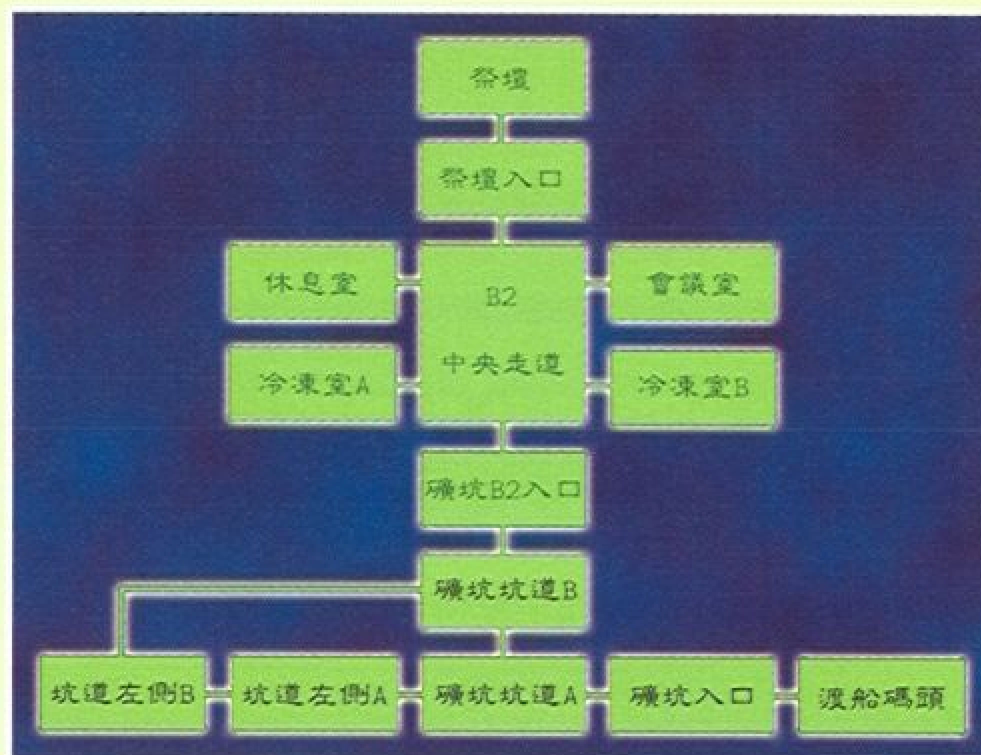
四：二代鬼兵並無顯著的分支任務，有影響者，只是會導致事件發生之有無；文中對於事件發生之來龍去脈，將盡可能提出"在場證明" 。至於諸多的問話回答選項，則因實務上的困難，難以逐一驗證其結果影響，望祈讀者見諒。

五：兄弟爬山，各自努力。本文對於如何"正常"或"不正常"練功升級的途徑，將儘可能省略；而希望能專注於提供玩家們詳盡的遊戲參考資料，尙饗！



戰鬥現場

STAGE 1 無心的懺悔



渡船碼頭



鬼兵依死神指令，分組行動。撿拾地上道具之後，往上前往另一區域。

礦坑入口

死神與月神探勘時，發現有處山壁危險。撿拾道具以後，繼續往上進入坑道。

礦坑坑道A

碰見一名垂死之人，撿拾道具後，調查(20，40)屍身搜得"死體採樣物"。此地需留意在搜屍身之前，切勿靠近左方或上方的邊緣，這會觸發事件而自動回返礦坑入口，因此而錯過搜索屍身的機會。搜完屍身，月神接獲組織訊息，意謂加派新進的隊員，緊急聯絡回返渡口。



若有調查到"死體採樣物"，則依吉博士將會在STAGE 2的結尾時，詳細交待爆心事件原由。

礦坑入口

會見生力軍闇月，但也同時出現敵蹤，死神籲退回渡口。

渡船碼頭 戰役 1-01



此乃初試身手之戰，隊員可輕鬆熟練一下行動與攻擊方式，留意在初期即需讓所有隊員均分經驗值，如此方可避免”大小漢”的差距。敵軍會有增援，且攻擊所附帶的毒霧頗為惱人，可多善用月神的”治療”特技和免疫投藥解毒。

礦坑入口 戰役 1-02



開戰之後，應慎防月神先前所指的危險山壁，因為在戰鬥中會循環發生崩塌的情況，凡是位於南北向三個方格內的敵我雙方，皆會遭受橫向整體二百多點的傷害，在此範圍內站久了是會死人的。



敵方的姆拉罕會助敵軍恢復生命值，而P4則有二次攻擊的能力：我方可以具有“再生”能力的惡魔趨前誘敵，餘者則輔以長程攻擊，待敵軍死傷逾半，我方即可全員大舉越過危險地帶攻堅：但若為爭取經驗值考量，則姆拉罕盡可留待最後再解決。

POINT 此時往回一路殺至船塢碼頭，接連戰鬥三場（戰鬥結束先回礦坑入口再進入）以後，戰場上會出現一名神祕的魯依達，生命值有5500，手執”電擊抛射器”可大範圍攻擊：我方全員只要有把握在承受他一次攻擊後尚有餘裕能立即殲滅，即不難取勝。但若是連遭他兩次整體攻擊，卻苦無回復的機會，那就註定要嚐敗績的。



礦坑坑道A 戰役 1-03

此役會遭逢死屍的領頭，皮多的生命值有3500，除可大範圍攻擊以外，且行動力極為快速。我方應以身強體壯的隊員在皮多展開攻勢後阻斷其後路，接著再發動全員圍剿，儘早解決可免意外。若要多爭取些經驗值，可將姆拉罕和P4留至最後解決：否則應將之列為次要目標。



戰後遇有岔路，死神分派月神、戰奴和力士三人往前，餘者則隨他前往分道。

礦坑左側A 戰役 1-04

此路線只有死神、魔術師、惡魔和闇月四人，敵方領頭是拉古，生命值有3500，而”殛電鞭”一次可傷我方單人達一千多點，宜慎之！我方應以先誘殺其他死屍為上策，並需避免讓拉古過早發動攻擊：拉古一旦展開攻勢，我方應集中火力於短時間內施予重創，這會逼得他撤防，隊員方才有喘息機會。殺死拉古可得到”半塊六角石板”。





礦坑左側B

聞聽到呼救聲，調查（14，44）發現地牢入口，但苦無鑰匙，先由左上方前往坑道B搜索。

礦坑坑道B 戰役 1-05

此路線係由月神、戰奴和力士三人負責，死屍的領頭是得里，生命值只有1600多，同樣使的是”殛電鞭”，但是好收拾多了。開戰後，位於戰場右方的四名死屍解決以後，由死神所率領的四人隊伍會從左方現身支援，而敵方也同時會有增援。



月神三人若是亟待援助，可掌握時機先往左方移動，待援兵現身即可適時解圍。但若是上一場戰役結束時，死神等人處於癱瘓狀態，或是生命值亟待回復的話，那恐怕會形成一番險象環生了。

戰後經過隊員激辯，議論是否決定試著解救人質？

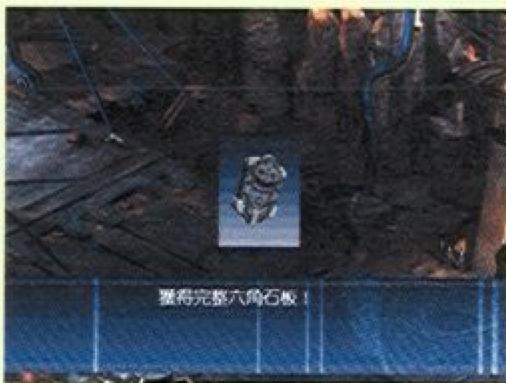
1.當然，怎麼能夠坐視不管？2.反正也沒辦法，時間要緊！(本文選2)

POINT 選擇解救人質的話，在STAGE 1的結尾會遭遇不到奇瓦；而在STAGE 5裡，闇月也就不會發生暴走。相反的，選擇不解救人質，在STAGE 1的結尾就會碰上奇瓦；而在STAGE 5中，闇月也就會發生暴走事件。

礦坑B2入口 戰役 1-06

進行調查(41，53)時，出現大群死屍，且橋面上整個區域佈滿毒氣，待循環噴射時，敵我雙方位於橋面上的人員皆會受傷。敵方首領普羅和魏爾泰生命值都有3000，且死屍的數量皆比先前戰役要來得多；我方開戰後可先好整以暇等待死屍越橋攻來，之後再由體質強健的隊員越橋誘敵，待死屍盡皆解決以後，可由力士、惡魔打前鋒，餘者伺機搶過橋去；免除毒霧威脅之後，盡可從容收拾領頭。此役致勝之道在於，需嚴防大部份隊員置身於橋面上時，卻又遭逢普羅和魏爾泰的連擊。

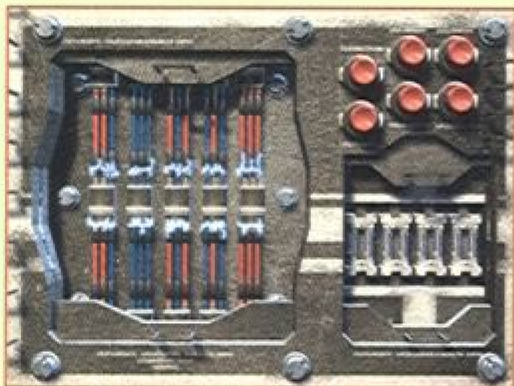




戰後搜索(37，51)時，得到"半塊六角石板"，可組合成"完整六角石板"。前往鐵門右方(21，35)的開關調查，發現電路上的的保險絲燒毀，必須找到堪用的保險絲才行 。

礦坑坑道B

回到電腦前(18，42)調查，必須將配電器上的五個繼電器移到正確位置接通電路，方可順利取下保險絲。留意繼電器與電路上的線路顏色，移動的方式則是先取下(游標移向目標，按滑鼠左鍵)要更換的繼電器，再選擇相鄰(游標移向目標，按滑鼠左鍵)欲對調的繼電器，直到五條線路的顏色皆正確，即可取下保險絲，之後會出現敵蹤。



礦坑坑道B 戰役 1-07

初時敵方數量並不多，不過有四個P4較麻煩，應集中火力攻擊，以戰奴的"攻擊增強"或惡魔的"狙擊"為佳。在P4解決以後，敵方會分由上下兩端再出現二路援兵，我方隊員應慎防落單；且在第二波援兵死傷逾半時，還會有第三波增援的。

礦坑B2入口

到(21，35)開關前調查，更換保險絲即可進入中央走道。

B2中央走道

此地共有五處出口，自此展開分組行動；由此開始得連打三場不得休息，宜留意之。

冷凍室B 戰役 1-08



戰奴和闇月出戰，敵人只有三名，可以戰奴"遠程攻擊"之後，再輔以闇月近身肉博即可。

冷凍室A 戰役 1-09



由力士、魔術師出場，可以力士充當肉牆，魔術師則殿後予整體攻擊。但因力士遭敵人連番攻擊，故需留意其回復問題。

休息室 戰役 1-10



此役由惡魔、月神上場，因月神擁有回復的特技能力，是會顯得輕鬆許多。若是月神實力較弱的話，應趁機由惡魔掩護她取得更多的經驗值。戰後月神會搜得一紙"密碼"。

會議室



死神單獨調查取得"通行磁卡"(30，54)，以及"研究資料"(34，52)。

POINT 若有取得"研究資料"，稍後會了解到人體改造的過程。

B2中央走道

會合之後，彙報搜索結果，接著就出現敵蹤了。

B2中央走道 戰役 1-11



上下兩端入口各出現三名敵人，待死傷過半後，會分別再出現第二波敵蹤。此役因戰場較為寬廣，我方宜多利用地形之利，務使隊員能均衡成長。第二波解決將盡時，兩端都會再出現第三波人馬；直到第四波援兵現身時，會有一名黑衣人現身並屠殺場上所有敵人。我方在戰略上應集中火力偏處戰場上端或下端，避免分散實力而致敵人可趁之機。

祭壇入口 戰役 1-12

此役敵方有四名祭司，生命值皆達5000，得小心引發個別發動攻勢；若是讓四人同時展開攻擊，那就不好玩了。要多善加利用戰奴遠程攻擊能力，為免麻煩起見，可先解決敵方唯一的姆拉罕。死神若是已習得”無雙斬破”特技，一次攻擊即可收拾一名死屍；但敵方祭司的特技攻擊會導致我方隊員無法使用特技，得留意之。

戰後到門旁開關(29，51)使用”通行磁卡”並輸入”密碼”，進行ID識別確認過後，順利進入祭壇。

祭　　壇 戰役 1-13

此行任務的最終目的是要找到祭司奇瓦，不過得先解決眼前危機。此役與先前一戰比起來，無疑輕鬆許多。可設法誘使敵方集結，再以魔術師的”生體發火”整體攻擊，如此會更省事。



戰後奇瓦現身，並召喚索羅神助威。

POINT 能不能遇上奇瓦，與先前的有無解救人質有因果關係。

祭　　壇 戰役 1-14

戰役開始，除了需將火力針對不定時移位的奇瓦之外，尚須嚴防索羅神的各個部位都會施展不同的特技攻擊我方，雖然殺傷力不是很大，但也挺累人的。我方全員應快速集結到索羅神前方，如此則不論奇瓦移位到哪一方向(奇瓦都在索羅神前方附近游移)，我方才不致錯失任一回合攻擊的機會。奇瓦的生命值有一萬，以死神的”無雙斬破”、惡魔的”狙擊”、戰奴的”增程彈和闇月的特技攻擊，都有不錯的殺傷力。



戰後，奇瓦宣告死亡，任務結束。隊員走出祭壇時，闇月獨自摸入會議室使用電腦…

STAGE 2 基因密碼



研究所外側

遇到卡契族的小孩凱依，他急著找多卡哥哥，獲知村子發生劇變的始末，並答應幫他救出多卡。

研究所外側 戰役 2-01



此地的怪物不是挺難對付，只是數量上頗多，且會隨回合數的增加而陸續增援。我方大可不必心急，可利用地形將怪物誘至一處集結，再以大範圍的特技攻擊即可次第瓦解敵方攻勢。但須防範怪物的攻擊會使我方隊員無法使用特技和麻痺。

戰後得到”凱依的項鍊”，可藉以認出多卡，因多卡也有一條相同的項鍊。

研究所1F 戰役 2-02

貝魯瑪．依吉召喚出不明生物阻擾鬼兵，敵方的弗雷茲算是較難對付的一員，其餘的不明生物則與先前一般。開戰後，我方不宜移動過速，可待不明生物逐漸趨近，再予全體攻擊。



戰後發現有四道門標示”注意燈號”，但缺乏電力，魔術師則發現一處升降梯，決定由此探索。調查(34，56)地板找到”零件1”。

研究所B1 戰役 2-03

此役敵方首領是弗雷姆，餘者全係不明生物，但因地形空間受限，攻擊戰略最好是能集中火力往任一邊挺進，重要的是保持隊員彼此奧援的機動性，且需留意不明生物是會再增援。



研究所B2

調查（36，68）操作面板，開啓電源，零件組合器開始運作，但必須先收集齊全零件才行。



研究所B1

繼續回地面1F。

研究所1F





四道門前地板的燈號：

- 進a—由d出
- 進d—由a出
- 進b—由d出（a變紅燈）
- 進a—研究所4F（4F返回，b變紅燈，c變黃燈）
- 進c—研究所3F
- 研究所3F—研究所2F
- 研究所2F—研究所4F、3F、1F、密室

研究所4F 戰役 2-04

4F的怪物仍與先前一樣，但不明生物則顯然增加：戰過數回合之後，入口還會出現一隻弗雷茲，我方需防範後防問題。月神的等級要是到此刻仍然偏低，在支援隊伍的行動上會受限不小，故應盡可能迅速提昇。



戰後調查（28，44）取得”零件4”：另發現（47，49）讀卡機須有磁卡才能開啓。

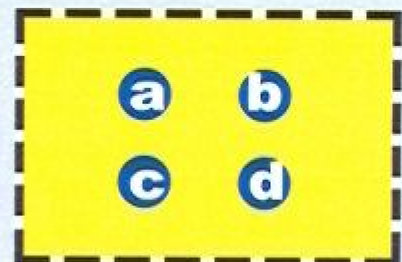
研究所3F 戰役 2-05

3F同時有弗雷茲和弗雷姆，不明生物也增多不少，且因敵方所在的地勢普遍較高，得提防攻擊時受創加劇。我方隊員應避免使用魔術師的”生體發火”、戰奴的”燃燒彈”，以及死神的”聖光斬破”等特技，否則反而會恢復弗雷茲和弗雷姆的生命值。戰術上仍應集中力量往一邊階梯進擊，切莫貪快而分散兵力往兩邊階梯齊攻。



戰後調查（43，45）找到”零件3”，之後隊伍會受困於此，且室內四個燈號會開始閃爍。留意四個燈號閃爍的頻率有快慢之分，由快到慢分別是a、b、c、d，只要依序分別進入，都會再回到室內，但順序正確的話，b會變為藍色，由此可往2F。





研究所2F 戰役 2-06

此地同樣有弗雷茲和弗雷姆，但等級明顯提高了，生命值也增至7500，另外不明生物也顯著的增加。為免分散火力，我方於開戰後，最好順著上方欄杆逐步挺進為宜，並需留意隊員連番征戰的疲勞度問題，在戰況稍解的情況下，可考慮來個幾回合的”埋伏”以紓解隊伍狀態。



戰後調查（45，43）取得”依吉私人記事本”：另在（18，56）拾得”零件2”。零件收集齊全後，戰奴提議返回組合器進行組合，另外（19，55）的開關則需要鑰匙才能開啓。之後，由紅燈可往4F、綠燈往1F、黃燈往3F。

研究所B2 戰役 2-07

此刻B2已出現怪物，受限於戰場範圍較為狹窄之故，我方於開戰後務須固守入口一方，不宜躁進。此地現身的兩隻弗雷姆生命值都有一萬之譜，慎防它們一起展開攻勢，那會很累人的。保守的戰術還是以戰奴的遠程攻擊先逐步瓦解較佳。

戰後調查（44，42），戰奴會將四個零件利用組合器組成”主研所磁卡”。

研究所B1 戰役 2-08



返回B1也已出現大批怪物，且有弗雷姆和弗雷茲，不明生物也相對增加不少，我方同樣應集中火力由一旁逐步邁進。到了這個時候，隊伍確實應該檢討隊員之間的實力問題了，要是實力太過於懸殊的話，由此起就應認真的平衡一下，否則會落得能打仗的永遠只有那幾個。

研究所1F 戰役 2-09



此役有兩隻弗雷姆，生命值同樣有一萬，因初始所站位置之故，極容易導致一起展開行動，我方首務應極力避免此狀況發生，且需留意戰役開始後，還會再陸續增援共計三名弗雷茲，及大量的不明生物。穩妥的戰術應該在開戰後，全員固守入口附近，且移動不宜過大，才可確保彼此奧援的機動性。

研究所2F

經由黃燈到3F，再由藍燈到2F，調查(19，55)並使用”主研所磁卡”使紅燈發生作用，由此可進入密室。

2F密室 戰役 2-10



密室內有夏洛特，與先前的弗雷茲並不同，每隔數回合不但會變換位置以外，且在攻擊時會變身為弗雷姆，因此所施展的特技種類加增：兼且生命值高達四、五萬，我方隊伍必須步步為營，方不致大意失荊州，因為夏洛特的特技攻擊有很大的機會能致我方隊員一擊斃命。

戰後，惡魔可學得”隱形”、”恢復實體”特技。之後，走出密室由2F下方的紅燈前往4F。

研究所4F

此刻，位於4F上方的機關(46，48)已可使用，由此可往主研究室。

主研究室

碰見依吉博士，他會釋放出多卡，且啓動遇敵自我防衛系統。

主研究室 戰役 2-11

多卡生命值達五、六萬，且室內地板有圓形裝置之處，皆會不時產生陷阱危害我方隊員，行進間應儘可能以最快速度集結到多卡置身處，這兒有較大的迴旋空間，也有利於全員集中火力。多卡每隔數回合時間，還會釋放出不明生物。



多卡敗過一次之後，會再發揮真正的力量 ，這才是真正戰役的開始。我方全員若是能確保攻勢連貫，相對的會導致多卡較無”狀況外”的演出，如此方能確保戰績：另發現多卡身上有與凱依一樣的項鍊，確定他乃是已遭受改造命運的凱依之哥哥。

主研究室 戰役 2-12



這場仗一開始，我方隊員因分處各地，彼此奧援有距離上的困難：變身多卡並無想像中的強悍，生命值雖只有兩萬，但卻會不時回復。我方全員仍應快速趨前集結，並可視情況考慮由亟需升級的隊員出手才是。

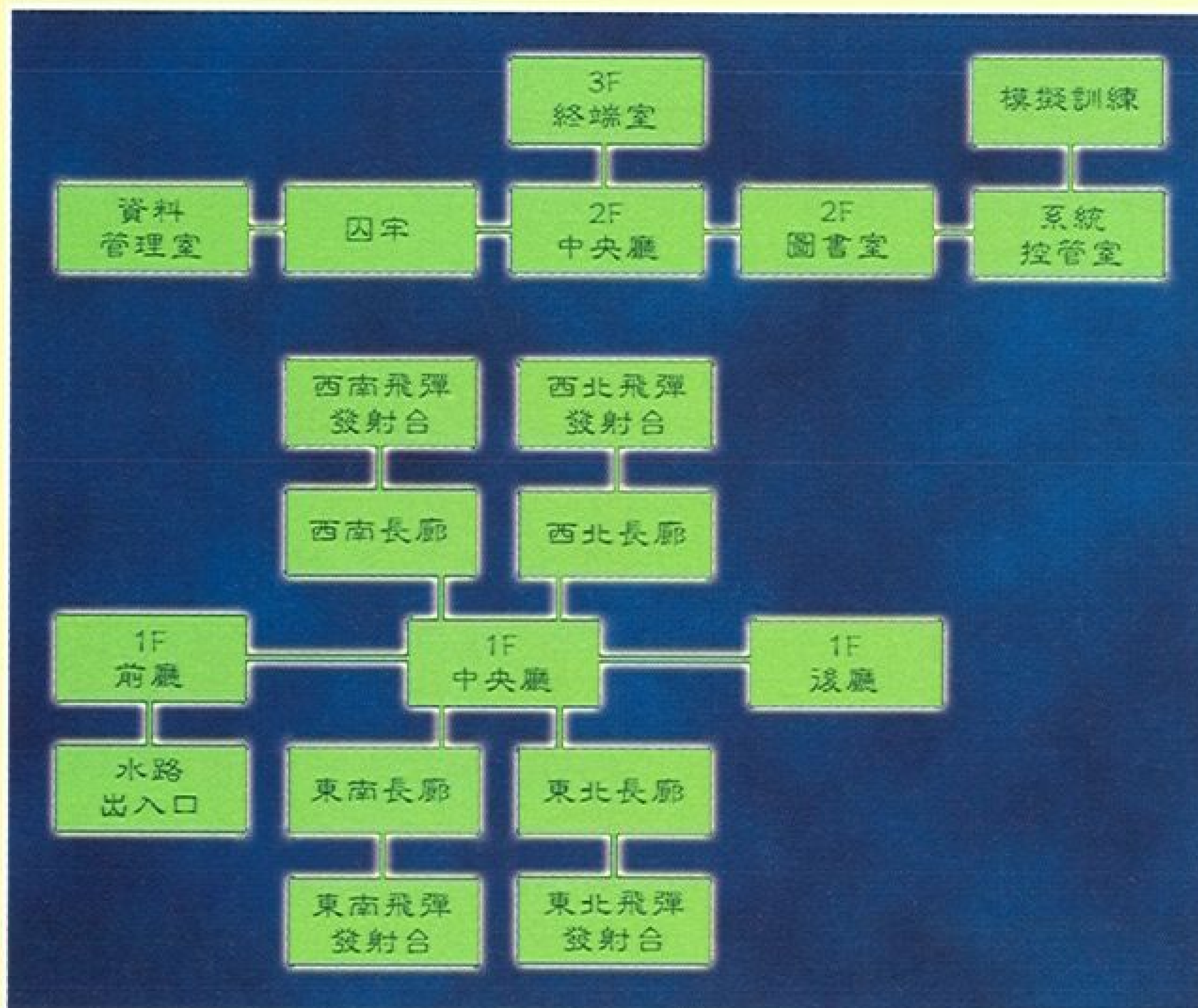
POINT 先前若有拿到”依吉私人記事本”，依吉博士此時會回想往事，也才會見到真假兩位依吉博士：但若是未取得”依吉私人記事本”，則只會見到一個依吉博士，且依吉博士不會訴苦，而闇月也就不會發生暴走事件。

戰後發現先前所遇的依吉博士，不過是真身的複製人而已，經由真正的依吉博士詳述，得知惡魔是他的第一個複製人理特，且多卡醒後會殺了依吉博士。

◆任務結束，告知凱依：

1. 你哥哥為了對抗壞人而死，是英雄。(本文選1)
2. 你哥哥遭到改造，不得不殺死他。

STAGE 3 機器與人性



水路出入口 戰役 3-01

此番任務所面對的是大量的機器獸，此間的AMK II只是小試身手：隊員在進擊佈局上應避免排成一整列，因對方的攻擊特長正是整排整列的模式。我方隊伍應利用此役熟悉一下敵方機械獸的攻擊模式，並留意各別隊員的特技與機械獸的"相剋"情況。



戰後，月神指目標在三樓，前進方式可搭乘電梯，但因電腦系統被中樞系統所控制，唯有利用兩座手動開關操作電梯。之後出現鍾馗王並加入隊伍。



1F前廳

電腦亞當問話：

1. 沒必要回答問題。
2. 只是執行任務。(本文選2)

調查(14，72)並扳下牆上拉桿，使位於中央廳的四支拉桿啓用：發現有另一具拉桿必須啓動，並需先得到電梯的主控權。



1F中央廳

鍾馗王指中間圓形圖案即是電梯，戰奴發現電網是可以關閉的：月神指另一支拉桿應在於下一個房間，但走動後即觸發警報，機器獸又現身了。

1F中央廳 戰役 3-02

此役戰場較為廣闊，隊伍可有較大的轉圜空間，但仍應提防敵方AMK II的整列攻擊：且在越過半場之後，敵方會增援二部AW31，務須留意後防。機器獸在瀕死時，有極大比例會選擇自爆，隊員應慎防遭波及：較保守的方式，應該是在攻擊時即避免置身於機械獸的四周緊鄰位置，除非有保握能在該次攻擊即告殲滅對方。



戰後調查(44，90)即可前往3F大廳和2F大廳，若由右上方出口則是往1F後廳。

1F後廳 戰役 3-03

前往扳動拉桿時出現機器獸，戰役開始尚會持續有AMK II增援的。室內的飛馬雕像也會不時施予大範圍的特技攻擊，敵我雙方都會受傷的：除非戰況已經全盤掌握，否則應避免集結在飛馬雕像的攻擊範圍之內。



戰後調查(31，53)扳動拉桿，使位於中央廳的另四支拉桿啓用。

電腦亞當問話：

1. 機器只是人類為了方便所創造出來的怪物。
2. 機器就是機器，怎會有自主性思考。(本文選2)

1F中央廳

左右二處地上共有八具拉桿，控制著2F的接駁地板，需按順序扳動才能開啓手動模式。以下即是扳動八具拉桿的順序：



啓動2F的接駁地板之後，接著由(44，90)圓形地板昇至2F中央廳。

2F中央廳

拾取地板道具之後，月神指權限設定在門的另一邊，必須設法除去通道入口的電網，死神遂決定搜索整個樓層的開關。

2F囚牢 戰役 3-04



走到另一頭出口時，機器獸即會現身。戰役開始，敵方的AW3 II位在入口前，暫且別招惹它，先將矛頭針對AMK II就好：上方的門在數回合之後會出現援兵。

2F資料管理室

調查(16，46)找到開關，但無法操作，因被電腦主機亞當所控制。

亞當又有問話：
1.要視情況而定。(本文選1)
2.任務就是任務，這是傭兵的原則。



總算爭取到些許時間，但必須儘速在時限三分鐘之內通過電網，回頭正要走出時，怪物已出現了。

POINT 心理上先別對區區數分鐘的時限煩惱，第一次的三分鐘和第二次的五分鐘，回程途中都會合理的遭遇戰鬥，真正的重頭戲是在最後一次的一分鐘時限，只要儘速直奔圖書室即可過關。

2F資料管理室

戰役 3-05



這回除了AW I 和AMK II之外，尚有時間上的牽制，表面難度是增高許多：但要在時限內清除怪物是絕對不可能的，索性就慢慢的砍好了，體質較佳的隊員應掩護其他隊員獲得升級的機會。

戰後再調查(16，46)一次，戰奴可再爭取到五分鐘的時間，這回在資料管理室和囚牢都不會有阻攔，但回到2F中央廳時，又會出現一大批的怪物。

2F中央廳 戰役 3-06



這次的五分鐘照例是要泡湯的，因敵方有大批的AMK II和二部AW31，仍然還是索性交由亟需升級的隊員發揮吧，砍死幾個算幾個。

2F資料管理室

再調查(16，46)一次，戰奴會爭取到最後一次的一分鐘時限，這一回途中不會再有阻攔，但得在時限內穿越囚牢、2F中央廳而抵達圖書室。

2F圖書室 戰役 3-07



抵達時早有大批怪物等候，除卻時限上的心理障礙之後，盡可寬心的應戰。此役敵方不會出現援兵的，且因地形狹窄之故，戰線不宜拉長，可採速戰速決方式。

2F系統控管室

戰奴運用此間的電腦設定權限，且將所有電網關閉，另發現一項模擬訓練的功能，強烈建議要試試。只需再調查(40，36)一次電腦，戰奴會詳加解說訓練模擬機，若是決定進行模擬訓練，全員即會進入戰場。



戰役 模擬訓練第一回合

戰場上閃動的光源是脫離點，若是不堪負荷，隨時可經由此脫離戰場，但模擬訓練的機會不再。

第一回合的對象清一色是AMK II，可以鍾馗王充當先鋒，先解決怪物大半的生命值以後，再由其餘隊員上前收拾。此間的機器怪物似乎較為強悍，以惡魔的”二次攻擊”一招即可收拾一名，但須防範敵方會選擇自爆，即使生命值全滿的情況下，也會偶而脫線演出的。



戰役 模擬訓練第二回合

敵方有二部AW3 II，而AMK II則是依戰場四周邊緣而立。為防萬一，開戰後我方宜往後退，待整軍後再行發動突擊。開戰後，敵方會在戰場四個角落先後分別出現援兵，我方隊伍最好還是固守任一角落較為穩當，待確定援兵不再時，再趨前對付AW3 II。



戰役 模擬訓練第三回合

敵方陣勢頗為嚇人，計有四部AW3 I、II型，另有一大批的AMK II，我方仍應先往後退至安全距離以外，再沿戰場邊緣逐步殺將回來。另由於連番征戰之故，務須留意疲勞度問題。同樣的，敵方也會陸續出現援兵，故隊伍仍不應分散為宜。



戰役 模擬訓練第四回合

此役看似輕鬆，但其實不然。開戰時戰場中央只有一部AW3 II，以及環繞在週邊的數部AMK II而已，但開戰後會持續的有AMK II增援。我方隊員因零散分處戰場四周，體質較弱的隊員，務須留意奧援動線的暢通。鍾馗王因身強體健，適合快速往返支援，凡是無力獨自作戰的隊員，皆應設法先集結才妥當。AW3 II的生命值高達十萬，且會不時的自行回復，但因不會移動之故，可先解決週邊的AMK II以後，再集中火力清除之。



戰役 模擬訓練最終戰

敵方於開戰時只有一部AW3 II位於戰場中央，但開戰後會再陸續增援五部AW3 I和AW3 II，故而我方宜採取先期固守一方的戰術，移動不宜過快，且不能分散。此刻隊員俱已疲累不堪，實在沒本錢冒險犯難，戰術應回歸保守、穩當才是。



模擬訓練結束後，月神習得”聽音”特技，另可得到若干激素。之後回到2F中央廳搭乘圓形電梯（26，50）到3F終端室。

2F終端室 戰役 3-08

亞當釋放出兩座對向磁振砲A和B，而整座平台會定時循環啓動陷阱，致全員各達二千多點的傷害，加上磁振砲本身會全方位的掃射，危機可謂不同凡響。較穩妥的戰術可盡量讓攻擊力較強的死神、鍾馗王、惡魔和戰奴四人，快速殺至任一座磁振砲前方，且所站位置務須成十字形，俾讓月神能趕上並立於十字中央，確保每回合都能給予全回復；之後再以同樣陣形移往另一座磁振砲密集攻擊。其餘隊員則留待原地不動，受傷後僅自行以道具回復即可。

千萬別同時攻擊兩座磁振砲，否則敵方的接連掃射，加上地板的陷阱所造成的傷害，極容易導致我方全軍覆沒的。



戰後，月神指剩下施放微型機械破壞病毒的任務目標，但在病毒施放以後，卻導致自動導向系統啓動，核彈將會在三十分鐘後發射的後果。亞當宣稱連接了四顆核彈，鍾馗王指核彈安裝位置就在1F大廳向外延伸的四個長廊外，亦即先前有電網防護的四個入口。

POINT 三十分鐘自此倒數計時開始，在時間內必須順利往返四條長廊外拆解核彈，途中尚會發生數起戰鬥，且拆除核彈另有計算數字的難題，故應保持行動快速的要訣，俾免悲劇發生。若是無狀況外的意外滋生，時間其實還是綽綽有餘的，唯須把握”做對該做的事”的原則。

1F中央廳 戰役 3-09



搭乘電梯返回時，電腦系統已為夏娃掌控，並釋放出巨大的J・S・Y阻擾。由於有時間的考量，接下來的幾場戰役，只需爭取在最短時間內擊倒敵方即可，無須有過多戰略的考量。J・S・Y的生命值少說也有五、六萬，可得好好運用鍾馗王的特技才是。

東南飛彈發射台



經由東南長廊到此，調查(35，39)即可進行核彈拆解。按下PUSH之後，出現的紅色按鍵皆代表一個正負數字，運用算式讓結果等於一百即告成功。



+50 - 30 + 80 = 100

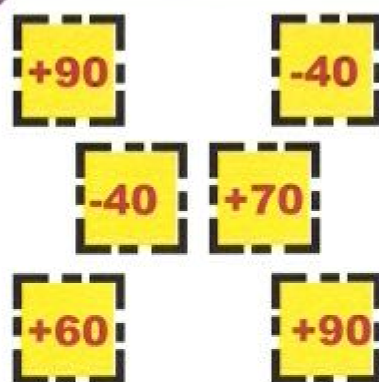
東南長廊 戰役 3-10



回程碰見復活的J・S・Y追殺，戰術仍應以爭取時間為考量重點。所有隊員就頻以最強的特技展開攻勢吧。

西南飛彈發射台

經由西南長廊到此，調查(25，37)即可進行核彈拆解。



+90 - 40 - 40 +90= 100

1F中央廳

進入時再遇上J・S・Y，且需回答夏娃問話：

1. 因為是任務目的。(本文選1)
2. 因為亞當的機能失控。

1F中央廳 戰役 3-11



這場仗因地形較廣，且J・S・Y會一再的後退，我方隊伍的腳程也就相對的重要。初時只能依靠具有遠程攻擊能力的隊員，稍堪維持每一回合都能攻擊得到敵人的局面，其餘行動力較弱的隊員，則應直趨J・S・Y所在位置，務使火力能夠密集，俾使敵人減緩自行回復的次數。

東北飛彈發射台

趨前調查(36，40)時，J・S・Y又再度追來，且夏娃又提出問題：

1. 沒理由交出性命。
2. 這個不須回答。(本文選2)



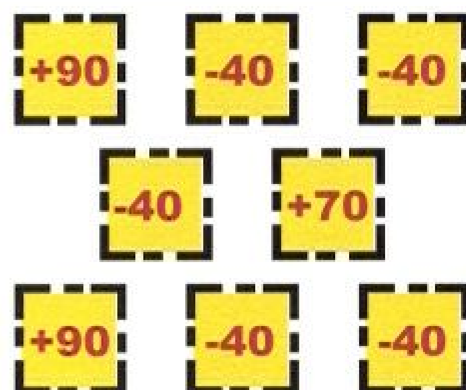
此處若是選擇”這個不須回答”，在STAGE 5則還會再遭遇一次。

東北飛彈發射台 戰役 3-12



面對陰魂不散的J・S・Y，仍然還是採取相同的戰術為宜。死神的”無雙斬破”，以及惡魔的”狙擊”和闇月的踢功都是不錯的利器。

戰後再調查(36，40)進行核彈拆解。



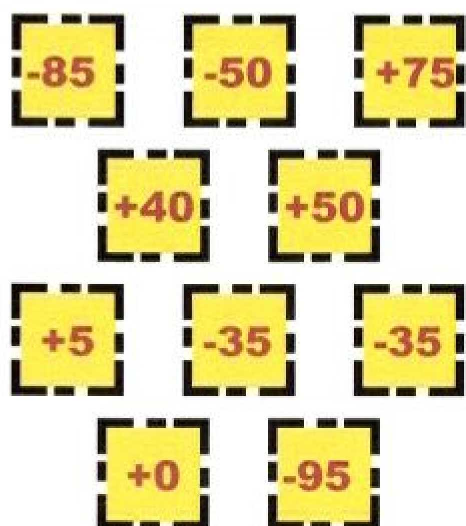
+30 +30 +30 - 50 +60 = 100



西北飛彈發射台



經由西北長廊到此，調查(24，38)即可進行核彈拆解。



順利拆解完核彈之後，倒數計時終止，但J．S．Y又再度趕來，這回已無時間上的緊迫顧慮了。

西北飛彈發射台

戰役 3-13



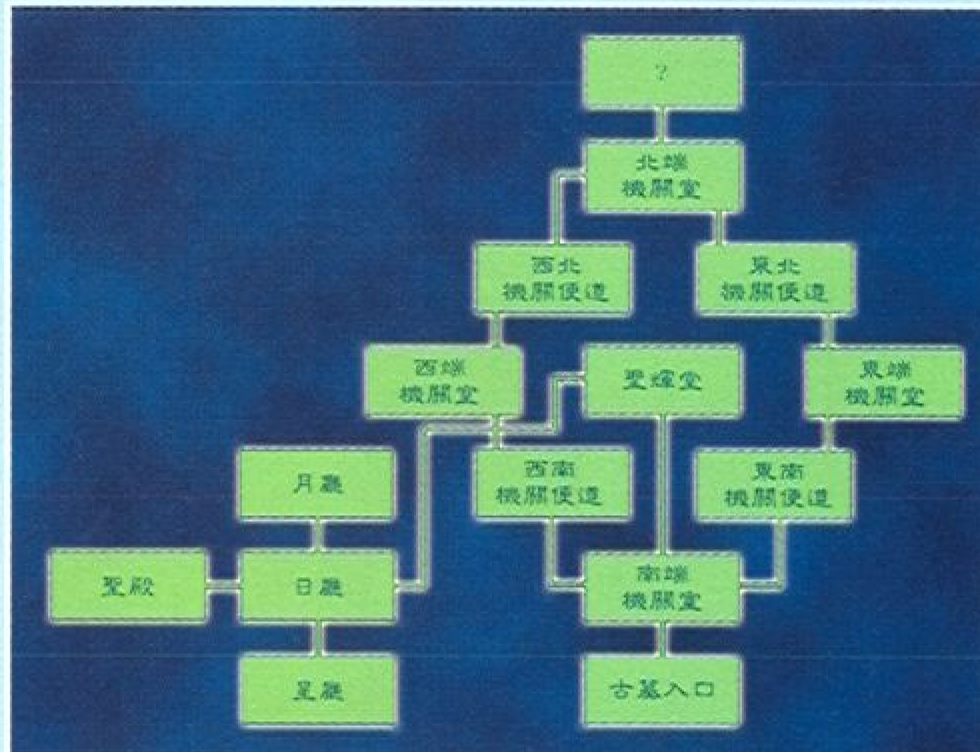




這一仗可以好好的運用一下戰略了，又因是此任務的最後一戰，故應設法平衡一下先前”趕工”之下的失衡問題，可讓等級較高的隊員掩護體質較差的隊員好好的鍛鍊一番。

戰後，鍾馗王自行離去，隊伍由J．S．Y拆解出晶片。鍾馗王獨自回到水路出入口喃喃自語…

STAGE 4 造物主的傑作



古墓入口 戰役 4-01

此番是全新的敵人，計有三部DC和HGA、HGB。戰場雖大，但實際能及的僅只中間步道而已。可利用此役熟悉一下敵方新的機器獸，敵方不會有增援的，我方隊伍可趁機調配一下經驗值的均分。

戰後，戰奴指出敵方怪物DC是控制攻擊的機械獸，只要摧毀控制器，機械獸即失去作用。

南端機關室

魔術師踩到機關，出現啓動某種事物的動力能源。

東南機關便道 戰役 4-02



此役也有三座DC，HGA和HGB也增多了，但因戰地遼闊，我方可有較大的迴旋空間，隊伍應利用任務開頭的幾場戰鬥，將隊員的等級好好調配一下。建議勿將矛頭直接針對DC，那會失去很多經驗值的。

戰後調查(41，85)得到”石板碎片”。

東端機關室

機關室內要尋找相同的機關踏板，調查(34，58)發現機關地板，並出現藍光。

東北機關便道 戰役 4-03

敵方計有六座DC ，HGA和HGB也顯著增加 ，同樣因佔有戰場遼闊之利，我方盡可以好整以暇應戰。惡魔有”再生”能力，可在適當的時刻負責摧毀DC的任務 ，且”淬毒虐殺”一記可收拾一名HGA或HGB，是自給自足型的戰鬥能手。

戰後調查(41，83)發現”石板碎片”。

北端機關室

調查(18，60)啓動黃光動力能源，魔術師指牆上凹槽怪怪的。

西北機關便道　戰役 4-04



此役計有七座DC，而HGA和HGB也多得嚇人，這是個很好的拉近隊員懸殊等級差距的良機。如果應付得來，先別急著摧毀DC，因為隨著DC的被毀，其所操控的機械獸也會自戰場上消失的。此時多發揮魔術師的整體攻擊能力，可以讓他急速的成長。

戰後調查(40，84)得到”石板碎片”。

西端機關室



魔術師踩動機關地板啓動綠光動力能源，接著發生空間扭曲現象。

？機關室

力士和月神在視覺扭曲之後到此，見牆上文字指出”紅色往前、黃色往右、藍色往左、綠色往後”。

> **POINT** 接下來的幾段迷宮走法，原則已如上述，但須留意”方向”係以角色所處的位置而言，並非以玩家的視點為依據。成功走出迷宮之後，都會置身於通道之中，戰鬥結束亦即意味脫離迷宮。

？通道　戰役 4-05



此役只有力士和月神上場，敵方則有六個HGA，開戰後會陸續升起兩座DC，可多運用力士的”旋英鐵騎”。

？機關室

換由戰奴和惡魔看到牆上文字，並自行走出迷宮。

？通道　戰役 4-06

戰奴和惡魔的戰鬥能力無須贅言，只要保持原本的戰鬥力即可輕鬆過關。

？機關室

最後輪由死神、魔術師和闇月依樣葫蘆走出扭曲迷宮。

？通道　戰役 4-07



此役輪由死神、魔術師和闇月上場，魔術師的整體攻擊特技可以大大的發揮，但因體質較弱，故應留意回復問題。

南端機關室

全員在此會合，往大廳聖輝堂的門戶已開，但此時先別進去，回頭到西南機關便道撿拾”石板碎片”。

西南機關便道　戰役 4-08





我方隊員雖然到齊，但敵方也有了新的利器MGA，且是前後通道出入口各佔一部，隊員於開戰後應置身於中間地帶，避免MGA太早發動攻勢。作戰的目標應以單一方向為宜，避免分散人力分頭攻擊。

戰後調查(40，84)得到”石板碎片”，當即組合成”完整的石板”。再經由西端機關室到西北機關便道。

西北機關便道　戰役 4-09



敵方有二部MGA，而DC則有八部之多，我方主力仍應先解決HGA和HGB為要，餘者則可隨後驗收戰果。

北端機關室

魔術師取出石板放進牆上凹槽，接著必須完成一副拼圖才能開啓密室。



？密室 戰役 4-10

此地只有兩部MGA和MGB，但生命值都高達五、六萬，我方最好是集中火力逐一對付，若是引發兩部同時攻擊，戰況會變得極為吃緊的。一旦緊急狀況發生，隊伍唯有暫時後退一途，切莫逞強。





戰後，魔術師學得”操控”特技。接著循原路回到南端機關室，再進入剛剛大門洞開的聖輝堂。

聖輝堂

遇見麥克羅．齊普公爵，看來好像不太好應付，連闇月都著了他的道兒。

聖輝堂 戰役 4-11

除了麥克羅之外，敵方尚有二部MGA和MGB，以及六部HGA和HGB。麥克羅生命值有二、三萬，整體攻擊能力不弱，不過殺傷力不大，可將他留至最後再收拾較妥當。



戰後發現麥克羅是機械人，晶片在他的腦中，但武器則在真正的麥克羅．齊普身上。在欲言又止間慘遭闇月殺害，死神下令搜索密道或機關，調查(31，67)發現有其他樓層，站上(29，69)平台可前往另一區域。



古墓入口 戰役 4-12

鏡頭轉到此，鍾馗王獨自抵達此間，必須獨力對付大批的機械獸。此刻的鍾馗王又多了一項攻擊利器”四象墜”，其攻勢已臻如入無人之境的地步，談戰略恐怕是多餘了。

日　　廳 戰役 4-13

死神一行來至此間，四個角落各有巨大的MGB，應集結火力逐一瓦解才是。尤應避免導致任一方的兩部MGB同時發動攻擊，否則是吃不消的。位於中間地帶的雕像是一處不錯的掩體，隊伍可視實際情況在任一方位藉以喘息。



戰後調查(32，74)雕像，月神會覺得自己酷似其中之一名人物。



POINT 有否調查日廳雕像，會導致麥克羅．奇普是否會與月神產生心電感應，也是在STAGE 5能否順利救回闇月的關鍵。

月　　廳 戰役 4-14

此地雖只有幾部小型的機械獸，但因地狹人稠之故，且因敵方行動力極高，宜慎防被攻得措手不及。

星　　廳

我方宜採快速猛攻的戰術。

無戰役發生，但有道具可撿拾。

聖　　殿

雕像自稱是麥克羅．齊普，鍾馗王隨後跟進，大夥兒上了一課複製課程。

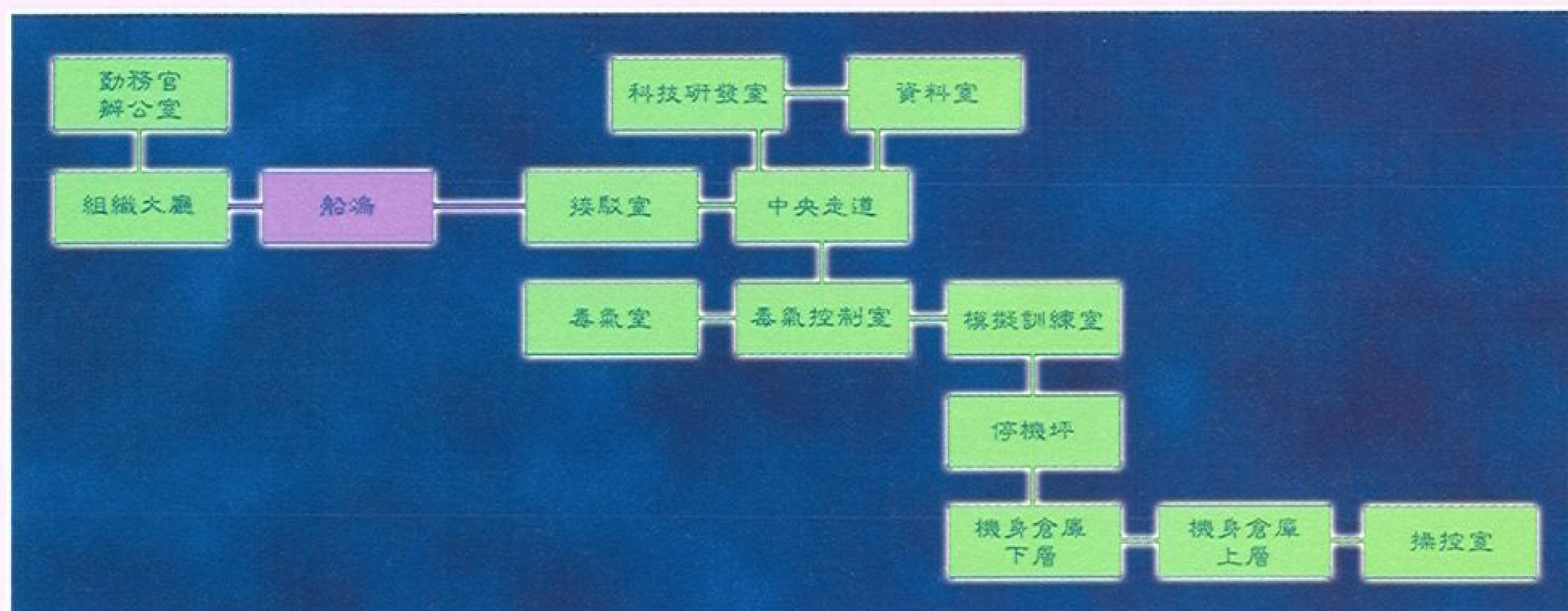
聖　　殿 戰役 4-15

此役除了要對付麥克羅以外，尚有四部HGA和HGB，且因入口前走道兩邊有座椅障礙，我方於先期進攻時，缺乏迴旋空間，容易遭受機械獸連番猛攻，故而作戰陣勢應以月神為核心，其餘隊員則處於月神的回復範圍之內移動，如此方可保每回合皆能適時回復全員的生命值，否則戰況將益形慘烈。



最後對付麥克羅時，因地形受限之故，適宜短程攻堅的隊員，務須儘速搶登階梯並站妥有利位置；可遠程攻擊的隊員則可分立麥克羅兩端夾擊，如此可免全員同時遭受傷害。麥可羅敗過一次之後，才會顯出真正的麥克羅本色，雖然攻擊力不是很強，但偶而神來一招，也會令我方隊員損血兩、三千點的。注意隊員彼此之間的奧援無礙，最後即不難取勝。

戰後，鍾馗王先走一步，鬼兵則返回基地待命。



STAGE 5 毀滅與重生

組織大廳

組織裡不見人影，月神指出指揮官的辦公室有生命反應。

勤務官辦公室

勤務官要鬼兵儘速離開，因為已淪為組織下令殲滅的對象了。要先找到鍾馗王才會得知所有謎團的答案。



組織大廳

組織的特種部隊已現身，月神也偵測到勤務官的生命跡象已失，死神下令月神和魔術師、戰奴三人在辦公室調查線索。接著釐清鬼兵部隊遭受全面監控係由於闇月之故。



勤務官辦公室

月神、魔術師和戰奴三人在辦公室搜索，調查(17，39)發現格殺令密函。

組織大廳 戰役 5-01

第一場仗由死神、惡魔、力士和闇月四人擔綱，敵方是特殊部隊的煞，先期是五人，因善於隱形，我方初期不易攻擊：但敵方顯然很容易陷入疲勞癱瘓，唯有此時才會現出身形，我方才得以掌握攻擊目標。

第一波解決之後，得到月神三人通報，遂退回入辦公室。

勤務官辦公室

獲知空塞的計劃和所在座標，這是組織的新基地，死神決定往新基地前進。



組織大廳

由右下方(53，57)出口到船塢即可搭乘快艇，但途中凶險萬分。

致勝要訣

1. 要說這個射擊的小遊戲是整款遊戲難度最高的環節應不為過，接觸之初莫要妄想快速過關，反而應該借用多次失敗的經驗，從中熟悉操作要領，一旦上手，幾乎可說是想怎麼過關就能怎麼過關，真的！

2. 按下鍵盤的空白鍵，加上連敲滑鼠左鍵，可使機槍射擊不會中斷。面對迎面而來的砲彈，則以滑鼠游標瞄準即可。但在砲彈多如牛毛之際，除了以左右方向鍵使快艇閃躲之外，按下滑鼠右鍵施放快艇砲彈，即有”清場”的效果。

3.對於臨空而降的補給降落傘，要掌握先射擊才會迫使它定點降落的特性，否則降落傘會很合理的隨風飄蕩而去。降落傘的補給有砲彈和回復之分，若是能在靠近小島遭遇機械獸之前完全補充，那就會有更大的勝算了。

4.捱過三分鐘的砲彈攻擊後，機械獸才會出現。機械獸在螢幕左右移動的速度有一定的規律性，當它由快變慢到發射攻擊時，有極明顯的律動，只要掌握住節奏閃躲，其實還挺容易毫髮無傷的。就算偶而被擊中也切勿心慌，降落傘還是會陸續出現的。怕只怕慌了手腳，要接補給物卻反遭擊中，那可註定要失敗了。



接駁室　戰役 5-02



敵方計有六名弒，因為全部都會隱形，所以要善用月神的"聽音"特技逼出原形，否則就得等他們疲勞過度而癱瘓了。月神若是因為疲勞度無法"視事"，隊伍暫且可保持不動，以免挨打而還不了手。

中央走道　戰役 5-03



此地又再遇上J．S．Y，夏娃晶片已重新被設定過，但此刻已經不再構成威脅了。已經到了最後一個任務了，隊員之間的實力若仍然相差過鉅，是時候該好好調配一番了。

科技研發室　戰役 5-04



室內遇上實驗體惡魔，另有六名煞和弒，此役敵方會有增援，且實驗體惡魔比真的惡魔厲害，會施大範圍的特技攻擊，得小心應付。可待煞和弒都清除以後，再集中全力對付實驗體。

戰後調查(27，67)得到"骷髏鑰匙"。

資料室　戰役 5-05



此地有戰奴實驗體，另有掠食者機械獸，且還會有增援。同樣的，實驗體也比真的戰奴有能耐，只好以多欺少了。實驗體會施整體攻擊特技，且殺傷力會偶而無端強得嚇人，我方宜採遠程攻擊方式，待實驗體損傷逾半時，再圍剿之。

毒氣控制室

行刑室內聽到有人哀嚎，使用"骷髏鑰匙"可打開鐵門。

毒氣室

室內見到特殊部隊的大批屍體。

毒氣控制室

出來時見有人影閃過　，力士當即追上前去，死神率衆人立即跟進。

模擬訓練室



力士單獨會見麥斯特教練，他自承是傭兵的總教頭，先別談與力士的師徒之情，他倒要看看力士進步的情形，不過係由力士實驗體代勞。

模擬訓練室　戰役 5-06



除了力士實驗體之外，尚有九名煞和弒，因場地狹窄之故，且因敵方會有增援，我方得採穩妥的戰術。先期必須固守入口一方之地，先以長程攻擊消耗敵方體力，其餘隊員再逐步進擊以清除障礙，最後再將矛頭指向力士實驗體較上算。

這場仗較為特殊，結束後會跳過RPG模式而直接進入下一場戰場，所以地板上的道具務必要在戰鬥中撿拾，否則就會錯過了。

戰後發現門被鎖死，但地板則有祕密通道，且距離空塞起飛僅餘三十分鐘，死神決定由通道追殺下去。

停機坪　戰役 5-07



三十分鐘倒數計時開始，麥斯特釋放出死神實驗體對付追捕，並且親自下場候教，另有二部獵人巨型機械獸，以及大批的煞與弒。三十分鐘的時間僅僅是這場戰役的時限而已，時間終了之前能夠獲勝即可，若無特殊意外狀況，或是隊員等級太低等因素，時間絕對是足夠的。

開戰先期我方隊伍不宜躁進，因對方的煞與弒行動極快速，三兩下就會殺至跟前來，可先擺好陣勢以待。數個回合過



後，鍾馗王會出現支援，屆時可以他充當開路機清除路障，其餘隊員則殿後收拾殘兵即可。



獵人機械獸並不如想像般可怕，而死神實驗體生命值雖不高，但攻擊力極強，反倒是麥斯特生命值雖有十萬之數，但攻擊卻不若想像，只不過，偶發的神來一拳，還是可以致我方單名隊員陣亡的。

機身倉庫下層

鍾馗王詳述鬼兵的重生過程，空塞起飛緊急喊停，而闇月也在稍後發生暴走現象，死神原決定要殺了她，但鍾馗王則指暴走的鬼兵之力量，不是原先的能力所能比擬的。

停機坪 戰役 5-08



暴走後的闇月生命值高達十多萬，雖然攻擊力不是很強，但整體攻擊卻是滿嚇人的。另如超強的防禦力，使得我方攻擊時倍感吃力，同時也常有攻擊落空的遺憾。惡魔的”暴蝕蠱”一次可取一萬多生命值，應多加善用。

戰後，月神協助闇月恢復記憶，但旋即又有追兵來襲。

POINT 若是條件判定闇月會發生暴走事件，而月神並未能將她救回時，鍾馗王就能學到最強的特技”十星連誅”。

停機坪 戰役 5-09

先前若是慘勝的話，眼下情勢是極為不利的腹背受敵，此刻全員都亟待休養生息，最好先退至角落好好整備一番，再伺機展開攻勢為佳，敵方尚有增援的。

機身倉庫上層 戰役 5-10



這絕對是場硬仗，敵方的四名實驗體特洛實力堅強，加上有大批的煞、弒和掠食者機械獸助威，對我方構成嚴重的威脅。此役務須採取絕對的保守戰術，留待入口前方以逸待勞，方才容易集中火力反擊。



實驗體特洛看似厲害，其實是防禦力極高，閃躲攻擊的功夫一流，使得我方攻勢不易集中，可以隊員各別的超強特技以對。

戰後鍾馗王直指目標是特洛・瑞斯特。

操控室

終於見到了組織的最高領導人特洛・瑞斯特，揚言擊倒他可獲一條生路，並得知鬼兵部隊全是生化人，算來死神和鍾馗王還是兄弟哩，那就聯手看看能否擊倒特洛了。

操控室 戰役 5-11

特洛・瑞斯特的生命值，保守估計也有二十萬以上，加上他的閃躲成功率極高，攻擊時會倍感挫折。先期我方隊伍仍應以月神為核心，俾能在第一時間回復體力。特洛的攻擊傷害力不是很大，但我方隊伍卻必須確保隨時處於最佳狀態，因為特洛三不五時會施絕招，不但是大範圍攻擊，且個別殺傷力極高。





待熟悉特洛的攻擊方式以後，隊伍可分三路人馬分駐於特洛的前方、左方和右方夾擊。前方以月神掩護體質較弱的隊員，而能獨力作戰的隊員則應分據左、右方專事攻擊，如此循環變換攻擊方向，可有效降低特洛的閃躲成功率。此役無須擔心會有後話，這一仗贏過了，也就是征服了第二代的致命武力了。







三國時代的英雄豪傑之歷史再現

三國群英傳3 戰術指南

學者　30GG



三國系列的遊戲一直是遊戲界中的常青樹，國內以三國志為題材的遊戲，也不斷地推陳出新。在這股風潮中，奧汀科技所自製研發的”三國群英傳”，以戰鬥為主、內政為輔，標榜”百人戰”的壯觀戰場畫面，強調沙場征戰的斬刈殺伐，在一片三國遊戲的潮流中，開創出新的風格，受到玩家們相當程度的喜愛。

在玩家的殷殷期待之下推出的第三代，加入了歷史事件的成分，隨著時間的進行與玩家的行動，許多歷史上知名的事件：如赤壁之戰、孫劉聯姻等，都會在時間點上出現，影響整個天下局勢的變化。不但使遊戲更貼近史實，也增加了遊戲的樂趣與深度。

各時期介紹

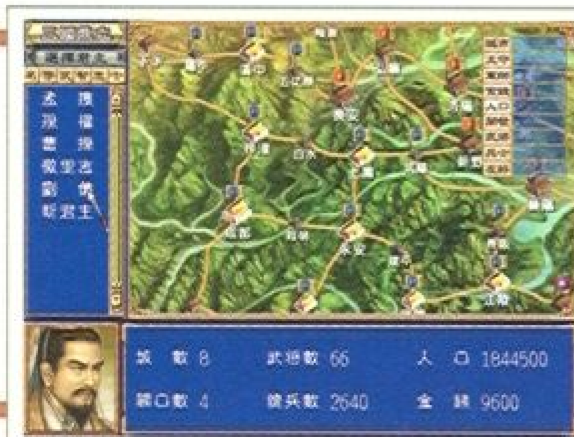


遊戲預設六個時期，從黃巾之亂到三國鼎立，正代表了三國時代的開始到晚期。當玩家統一中國後，除了依旗下之武將貢獻度排出五虎將之名，並且放煙火慶祝，秀出工作人員名單外，還會出現一個隱藏關卡，也就是”天下歸魏”。

這個時期玩家只有全國地圖四周各一個城池可以選擇，其中有一個是夷州，也就是現在的台灣；而且只能使用新君主，在極端嚴苛的條件下對抗曹魏。在設定選項裡，可以調整血腥程度，也就是”暴力”選項的開啓或關閉，這可以切換是否會有血肉橫飛，或者是比較溫和的畫面，適合各階層的玩家。







時期一　西元184年黃巾之亂

君主	武將數	城池數	關口數	人口數	總兵數	金錢
丁原	3	1	1	110500	120	200
公孫瓚	3	1	0	159000	120	200
孔岫	1	1	0	171000	40	200
何進	13	3	1	502500	520	600
孫堅	7	1	0	115000	280	200
袁紹	4	1	0	71000	160	200
張角	17	6	6	972000	680	1200
曹操	5	1	0	108000	200	200
陶謙	3	1	0	149000	120	200
喬玄	2	1	0	144000	80	200
董卓	10	1	0	112500	400	200
劉表	4	1	0	242000	160	200
劉焉	3	1	0	57500	120	200
劉備	1	1	0	102000	40	200
劉繇	2	1	0	157000	80	200
韓馥	3	1	0	159000	120	200
嚴百虎	2	1	0	220000	80	200
龔景	3	1	0	64500	120	200

時期二　西元189年討伐董卓

君主	武將數	城池數	關口數	人口數	總兵數	金錢
士燮	2	1	0	172000	80	400
公孫瓚	3	1	1	176000	120	400
孔岫	1	1	0	190000	40	400
孔融	3	1	0	71000	120	400
王朗	3	1	0	215500	120	400
孫堅	9	1	0	151500	350	400
袁紹	15	2	1	310000	600	800
袁術	5	1	0	216000	200	400
馬騰	4	1	0	124000	160	400
曹操	10	2	1	374500	400	800
陶謙	6	2	2	293500	240	800
喬瑁	2	1	0	161000	80	400
董卓	24	4	1	825500	960	1600
劉表	7	3	0	618000	280	1200
劉焉	10	3	0	584000	400	1200
劉備	4	1	0	126500	160	400
劉繇	4	2	0	446500	160	800
韓馥	4	1	0	177000	160	400
嚴白虎	2	1	0	244000	80	400

時期三　西元196年群雄割據

君主	武將數	城池數	關口數	人口數	總兵數	金錢
士燮	2	1	0	192000	80	600
公孫瓚	2	1	1	196500	80	600
孔融	1	1	0	79500	40	600
王朗	3	1	0	239500	120	600
呂布	10	1	1	179000	400	600
李傕	5	2	0	405000	200	1200
孫策	12	2	0	495000	480	1200
袁紹	22	3	2	612500	880	1800
袁術	5	2	0	323000	200	1200
馬騰	9	1	0	138500	360	600
張魯	4	1	1	297500	160	600
張繡	3	1	0	241000	120	600
曹操	24	3	1	634500	960	1800
劉表	11	3	1	688000	440	1800
劉備	10	2	1	326500	400	1200
劉璋	15	3	0	650000	600	1800
劉繇	6	1	1	301500	240	600
嚴白虎	2	1	0	272000	80	600

時期四　西元200年官渡之戰

君主	武將數	城池數	關口數	人口數	總兵數	金錢
士燮	2	1	0	209500	80	800
孫權	29	6	1	1433500	1160	4800
袁紹	16	7	3	1183000	640	5600
馬騰	12	2	0	253500	480	1600
張魯	4	1	1	324000	160	800
曹操	46	10	2	2051500	1840	8000
劉表	18	5	1	1107500	720	4000
劉備	12	1	1	148500	480	800
劉璋	17	4	1	815000	680	3200

時期五　西元208年赤壁之戰

君主	武將數	城池數	關口數	人口數	總兵數	金錢
孟獲	7	1	0	456500	280	1000
金旋	1	1	0	188000	40	1000
孫權	44	7	1	1757000	1760	7000
馬騰	12	2	1	271500	480	2000
張魯	3	1	1	346000	120	1000
曹操	70	18	5	3808000	2800	18000
劉備	21	2	1	414500	840	2000
劉璋	20	4	1	871500	800	4000

時期六　西元219年三國鼎立

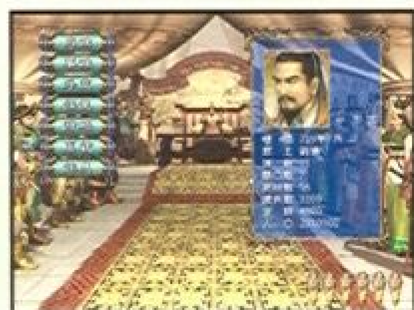
君主	武將數	城池數	關口數	人口數	總兵數	金錢
孟獲	12	1	0	161500	480	1200
孫權	44	10	1	2243000	1760	12000
曹操	66	22	5	4587000	2640	26400
徹里吉	4	1	0	165500	160	1200
劉備	66	8	4	1844500	2640	9600





策略運作

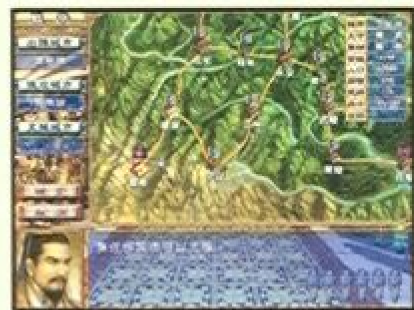
內政



三國群英傳3增加不少1、2代所沒有的部分，例如新的回合制內政指令模式：前幾代的內政方式，都是以麾下武將人數來決定可以使用的指令數，人愈多就可以做愈多事情：3代則是依照君主的勢力大小，也就是所佔有的城池數愈多，每個月有愈多的指令數目可供運用（每月可用指令數目，最少3個，最多10個），更加加重了”內政”的重要性，連本遊戲最重要的”戰爭”指令，都包括在每個月可供運用的施政數目中。因此想要有足夠的空間可供施展，加速統一天下的步伐，得先佔有足夠的城池，並把握有限的內政指令數目，經營出最富強的國家、最有戰力的部隊，才能縱橫於天下。

移動

全國地圖中有空的郡縣，也就是沒有任何勢力佔有的城池。想要取得的話，就必須使用移動指令，即使沒有帶兵，也可以將武將移動至空城池，將之佔為己有。不過在佔領空城池之後，該城池常常是處於無金錢、無預備兵的”空窗期”。



遊戲中常會面臨必須從後方運送金錢或兵員的狀況，由於前線的作戰頻繁，戰事慘烈，為了避免前線城市面臨無錢無兵的危險，就必須自富庶的大後方緊急運送金錢與預備兵員前往支援，這時就必須使用移動指令，將當作”搬運工”的肉腳武將好好利用！

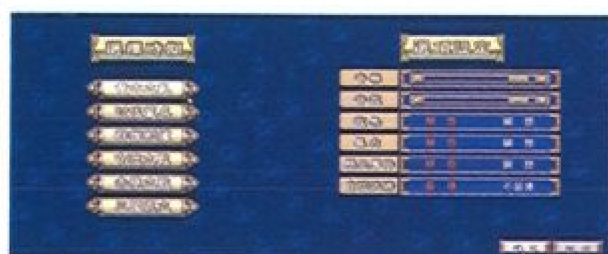
開發與稅收

有錢才能徵兵，所以稅收在遊戲中相當重要。如果只是一味的攻城掠地，不重視開發的話，會導致兵員不足以支撐長期對抗：到了遊戲後期，獨大的幾個國家互相交戰之時，常常會出現才剛剛打完一場仗，好不容易把對方的郡縣佔下來，卻馬上被對方再度出兵的部隊反攻，或者是陷入多方對抗、戰線延長，導致無足夠兵力同時進行擴張與防禦。

每年的一月跟七月會徵稅，玩家所佔領城池的郡縣自然就會增加稅收，不過要是開發程度太低，稅收自然不多，將無法在短時間徵集足夠的兵力，提供攻守之間靈活調配，所以必須在”開發”指令中下下工夫。在獲取較大（人口較多）的郡縣後，派遣智商高、武力低的智將，把這些”戰場上的肉腳”當作內政人才好好利用，有些開發程度較高的郡縣，甚至可以建設到開發值999的程度。

然後把這些高開發程度的郡縣當作金庫、兵庫，把一些大肉腳將軍當作運輸部隊，當稅收一增加，馬上將這些稅收從後方往前運送。運輸部隊必須先考慮好如同”驛站”一般的流動路線，從最後方的城池將稅收一一往前搬運，由於移動的路程有限（通常是每回合只能移動到鄰近的城池），所以必須以人龍接力的方式，一個一個傳到最前線的城池，別忘了途中還可以沿路蒐集每個城池的稅收唷！

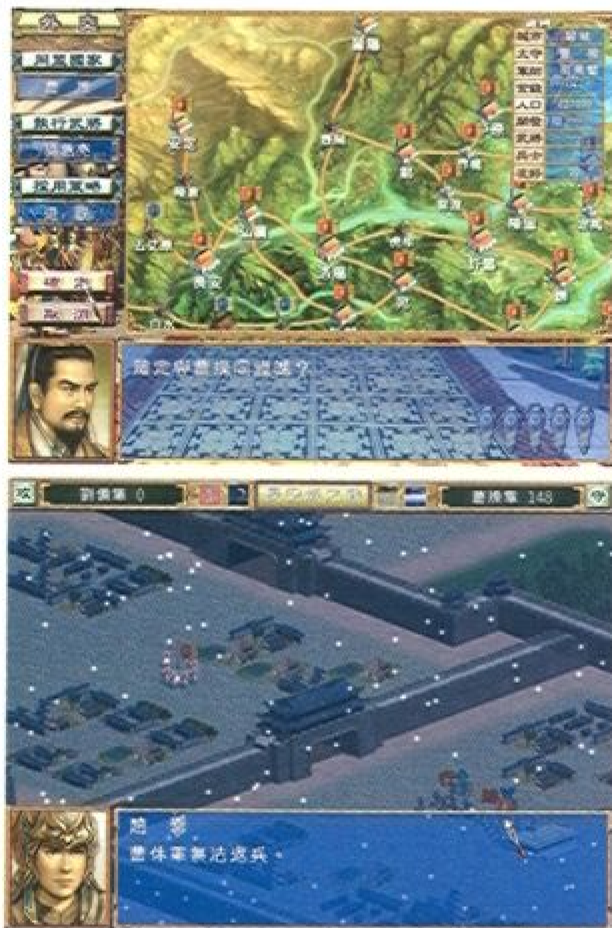




外交

“遠交近攻””合縱連橫”都是歷史上重要的外交政策，這些看來無用的外交指令，常常都是左右歷史洪流的關鍵。隨著版圖的逐漸擴大，我方的城池也不斷增加，勢力版圖將漸漸與其他的梟雄重疊，如果貿然兩面作戰、多方失和，面對左右鄰居的群起而攻，要是戰線繼續拉長，自然會面臨一會兒兵不夠多，一會兒武將不夠，左支右絀的處境，因此要適時的廣結善緣。例如在三國鼎立之時，若玩家扮演劉備時，得先與右邊的孫權交善，一起攻打北方之狼曹操；若是黃巾之亂，則傳檄文與天下英雄，共同討伐董卓、剿清張角餘孽！

使用外交指令中的”同盟”與好鄰居結盟，如果鄰居遲遲不肯點頭的話(最少友好度要30點以上，才可能結成同盟)，除了找一個智力高的武將，像是諸葛亮或賈詡等當說客之外，也可以加送給他一些寶物，像是美女（聽說孟獲滿喜歡美女的）、青釭劍或是繡花鎚都不錯用；千萬別捨不得送人東西，因為那只是象徵性的禮物而已，對方並不會真的收下來（都結盟為好朋友了，也就會不好意思收下這個禮物），你在物品列表中的那項寶物並不會減少，還是可以送給你心愛的武將哦！



如果只剩下兩個勢力在相持不下，有一個不用打仗就可以統一中國的簡單方法，那就是跟對方同盟；因為只剩兩個勢力，他一定會在幾個月內就要求與你解除盟約（還會派遣臣子跟你說：”在這種情況下實在不是辦法，只好與貴國解約。”真是太客氣了，害使用賤招的我都覺得不好意思了），這時…呵呵，他的手下武將就會覺得他的主子怎麼這麼不守信用，於是人人自危，漸漸地敵方武將的忠誠度就會銳減，到那時再一一招攬過來就好了，最後再慢慢的 75 最後一座城池的君主（”不戰而屈人之兵，兵之上者”這句話可是古老的戰爭藝術家孫子所說的唷，不要怪我）。

離間



若你有喜歡的武將，但他卻窩在別人家裏，還很乖的一直來打你時怎麼辦？像筆者自己就很喜歡陸遜，可是他的忠誠度都一直很高，唉…遇到這種狀況，就只好用”離間”這一招了；如果用得好，連對方的老婆兒子都可以招攬過來哦！（像是孫權的老婆大喬或曹操的兒子曹植都可呢！）。另外有一個小小的技巧，如果手下已經有歷史上頗有名氣，並屬於自身陣營的高智力武將，用他去離間效果會比較好哦（不過好像不是百發百中）！



如果我們青睞的武將忠誠度很高怎麼辦呢？這時就要施展”死纏爛打法則”，有空就派手下去拜訪他，跟他咬咬耳朵，一點一滴的減少他的忠誠度；就算他是三朝老臣、直系血親，總有受感動的一天（這個遊戲告訴我們：皇天不負苦心人、有志者事竟成）！

搜尋



踏破鐵鞋無覓處！只有各地走透透，才能找到遊戲中的各種寶貝。三國群英的世界中擁有許多的稀世寶物、絕代兵器，從兵書到名馬，樣樣不缺。只有耐心地到處搜尋，才能找到合適的道具與稱手的武器，以增加武將的武力、速度、技力甚至生命值。所謂千金難買，遊戲中許多有價值的寶物，可不是派個手下，隨便逛逛就能輕易找到的，有時候是要在特殊事件發生後，比如說討伐黃巾賊、上山打老虎的任務出現時接下委託，並且成功達成任務後，才可以拿到這些稀世珍寶。當然也可以尋覓到隱居民間的高人，延請他們出仕，為我們統一天下的皇圖大業鋪路！



》》物品列表

物品名	功　　用	等級限制
刀兵兵符	可讓武將帶領扑刀兵	
弓兵兵符	可讓武將帶領弓箭兵	
槍兵兵符	可讓武將帶領槍兵	
騎兵兵符	可讓武將帶領騎兵	
武鬥兵符	可讓武將帶領武鬥兵	
蠻兵兵符	可讓武將帶領蠻族兵	
女兵兵符	可讓武將帶領女兵	
弩兵兵符	可讓武將帶領弩兵	
方形陣法書	讓武將學會方形之陣	
圓形陣法書	讓武將學會圓形之陣	
錐形陣法書	讓武將學會錐形之陣	
雁形陣法書	讓武將學會雁形之陣	
玄襄陣法書	讓武將學會玄襄之陣	
魚麗陣法書	讓武將學會魚麗之陣	
鉤形陣法書	讓武將學會鉤形之陣	
箭矢陣法書	讓武將學會箭矢之陣	
吳鉤	武力上升 1 點	
紅纓槍	武力上升 1 點	
眉尖刀	武力上升 1 點	
桃木劍	武力上升 2 點	
鐵鞭	武力上升 2 點	
鉤鐮槍	武力上升 2 點	4
鋼矛	武力上升 2 點	4
鳳嘴刀	武力上升 2 點	4
青銅劍	武力上升 3 點	6
三叉戟	武力上升 3 點	6
大斧	武力上升 3 點	6
鋼長劍	武力上升 4 點	8
流星鎚	武力上升 4 點	8
鎩	武力上升 4 點	8

物品名	功　　用	等級限制
鐵跋戟	武力上升 5 點	10
狼牙棒	武力上升 5 點	10
弧月刀	武力上升 5 點	10
月牙戟	武力上升 6 點	12
鐵蒺藜骨朵	武力上升 6 點	12
大鎚	武力上升 6 點	12
三尖刀	武力上升 6 點	12
兩刃斧	武力上升 6 點	12
繡花鎚	武力上升 7 點	14
雙股劍	武力上升 7 點	14
龍淵劍	武力上升 7 點	14
雙鐵戟	武力上升 7 點	14
青龍刀	武力上升 8 點	16
紫龍戟	武力上升 8 點	16
鐵脊蛇矛	武力上升 8 點	16
青釭劍	武力上升 8 點	16
古錠刀	武力上升 8 點	16
七星刀	武力上升 9 點	18
倚天劍	武力上升 9 點	18
百羽扇	武力上升 9 點	18
方天畫戟	武力上升 10 點	20
丈八蛇矛	武力上升 10 點	20
青龍偃月刀	武力上升 10 點	20
干將	武力上升 16 點	40
莫邪	武力上升 16 點	40
奧汀神槍	武力上升 20 點	45
春秋左傳	智力上升 7 點	5
史記	智力上升 10 點	15
孟德新書	智力上升 13 點	20
兵書二十四篇	智力上升 17 點	15

物品名	功　　用	等級限制
幻世錄	智力上升 20 點	30
幻世錄 2	智力上升 20 點	35
太平要術	技力最大值上升 20 點	15
西蜀地形圖	體力最大值上升 25 點	20
青囊書	體力最大值上升 25 點	20
遁甲天書	技力最大值上升 30 點	25
黃鬃馬	速度上升 1 點	1
褐鬃馬	速度上升 2 點	5
黑鬃馬	速度上升 3 點	10
大宛馬	速度上升 4 點	15
汗血馬	速度上升 5 點	20
鐵騎馬	速度上升 6 點	25
的盧	速度上升 7 點	30
爪黃飛電	速度上升 7 點	30
赤兔馬	速度上升 8 點	35
南蠻象	速度上升 1 點	
印度神象	速度上升 2 點	30
FZR	速度上升 10 點	40
哈雷	速度上升 10 點	40
小偉士	速度上升 10 點	40
布匹	忠誠度上升 4 點	
玉器	忠誠度上升 6 點	
美女	忠誠度上升 8 點	
黃金	忠誠度上升 10 點	
珠寶	忠誠度上升 12 點	
人參	體力最大值上升 2 點	
靈芝	技力最大值上升 2 點	
長白人參	體力最大值上升 5 點	
雪山靈芝	技力最大值上升 5 點	

武　將



創造屬於自己獨有的角色，讓自己的化身進入三國世界的歷史洪流中，相信是所有沉溺於三國系列遊戲中的玩家共同的夢想。3代中新增了衆所期待的”自設武將模式”，玩家可以自行調整多項能力、體質設定和角色外表造型，自創武將的體質能力，以擲骰子的方式亂數決定，可以擲出武力 100 或者是智力 100 ，不過機率實在是小之又小。

自設武將的設定中，有軍師（以智力為主）、武將（武力為主）與平均人（各項數值平平）的選擇。還有男將、女將的性別選擇，不過性別差異並不會影響到武將能力的高低。玩家還可以幫自設的武將命名，到時候可以看到親朋好友滿街跑的畫面。當然自設武將之後，也可以以這些虛構的人物擔任君主，一圓玩家君臨天下的美夢！

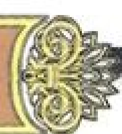
必殺技

在百人戰之中，武將會自動施展必殺技，而不會耗費其體力或技力。當必殺技施展開來時，可以發現瞬間攻擊力暴漲，甚至可能讓戰局一瞬間改觀，還會出現武將單騎踏平百名敵軍的情況唷（真是完全表現出三國野史中，武將威震八方，一夫當關、萬夫莫敵的氣勢），所以可不能因為敵將落單，或者武力、體力比我方武將低就輕敵，在戰場厮殺，能夠愈快將對方結束掉就應該儘快下手，不然一旦對方發狠，可能會有欲哭無淚的情況發生。

除了武將本身與生俱來的武將技之外（如呂布的挑斬、亂舞，祝融夫人的生擒），在單挑對手後也有機會學到，不過前提是必須在單挑之中擊敗對手。雖然可以學習各種必殺技，不過在戰場中可以使用的只有三種，要選擇哪些武將技，讓武將在戰場上面施展，可以在内政指令中”整備”畫面下進行。

遊戲中的武將必殺技有：拖刀、氣旋、一擊、亂舞、大喝、連刺、挑斬，還有就是被玩家譽為”超變態”的生擒！注意唷，此招不出則已，一但發動，不管敵將有多少血，都很抱歉，直接下馬。而單挑失敗的結果就是被俘虜呀！

















功　動　值

要談武將技與軍師技之前，要先提到功勳值。在”三國群英傳 3”中，武將技與軍師技是要用功勳去換取的；要獲得功勳值，必須實地的由戰場上的衝殺經驗去累積。同時參與一場戰役的數位武將，如果沒有真正進入百人廝殺的畫面，是沒有辦法累積功勳值的，所以想培養出又強又勇的武將，擁有多種千變萬化的武將技，就必須要使用”戰爭”指令，常常派遣武將前往參戰。

還有另外一個方式，就是參加每年舉行的”武鬥大會”，看看誰的武將才是天下第一，說不定手下的超級戰將可以打遍天下無敵手唷！參賽的武將也可以從單挑中獲取功勳值！

武　将　技

武將技的學習，除了功勳值的限制之外，還有等級、武力與智力的限制，如許多玩家好奇的頂級技巧”鬼哭神號”，就必須要達到武力 90 、智力 50 的最低要求。不同的武將技，有不同的攻擊方式和有效範圍，當然也會造成不同的效果。所以，必須視對手的陣形與當時的臨場戰況，使用相對應的武將技。比如一直線的半月斬，如果在對方的兵力都向兩側（也就是螢幕的上下方）避開時使用，當然得不到什麼效果！

不過，有些絕招就超有趣，比如說神鳶，突然出現一群”轟炸機”，飛過天空，然後給你來個大轟炸………第一次看到時，真是被嚇一跳，還以為是日本的零式轟炸機衝過來了！等到後來仔細一看，原來是一群人綁上鳥一樣的翅膀，像滑翔機一樣飛過戰場的天上，從上面丟下石頭，攻擊地面上的部隊。真讓人不得不佩服製作小組的創意，讓戰場上出人意料的”武將技”表達得淋漓盡致，果然應驗了”用兵之道，奇正相生”的道理！

軍　師　技

在野戰模式的地圖中使用，用來輔助己方部隊的特殊技能，可以增強行軍、提升士氣、十面埋伏、亂敵陣形、風雲變色……十幾種以上的輔助技能，都有相當不錯的效果。如武將技中的”旋燈”無法在下雨天使用，這時就可以先以軍師技”撥雲見日”使天氣恢復晴朗，待會再作戰時，武將就可以放心的使用武將技囉。



另外，還有後面會提到的攻守之間很重要的”增強行軍”，讓部隊的移動範圍暴增，適合戰術性機動力需求高的玩家使用喔！還有如果玩家想要成功俘虜敵將，不給他們逃命撤退的機會，可以使用”十面埋伏”，將使敵方武將成為無法撤退的狀態，這樣就可以放心的圍攻歷史名將，讓呂布、典韋，甚至諸葛亮全部成為你的階下囚。所以別小看武力不強的將領，因為智力越高，可以習得的軍師技能越多，對我方的攻擊行動也能越有幫助！

不過最重要的是，要記得在攻擊行動發起前的回合中，先在內政畫面下，行使”任命”指令，任命軍師技多的武將擔任將出擊城市的軍師，待會進攻時才會有指定的軍師可以用唷。

封　號

在三國類型遊戲中，武將的帶兵數量，對於戰場決勝負來講，如果僅僅就戰力的考量，乃是戰場致勝的第一要素（當然不是絕對因素）。因此如何增加武將的帶兵數量，將是相當重要的課題！在三國群英的世界中，每位武將的帶兵數都是有上限的，而這個上限值，是由將軍的”封號”所決定的。封號愈高，可以帶領的士兵數量也愈多；從最小的”校尉”開始，到最高的”大將軍”，也表現他們所能帶的兵是 40 名到 400 名的天壤之別。不想讓你的武將身陷孤掌難鳴的險境，就趕快賞賜個符合他身分的官爵封號吧！

不過封號的賞賜也受限武將本身的”等級”，低等級的武將就不可能擁有高官位的稱號，所以想讓手下勇將帶著數百名武將橫衝直撞的逛大街，就得好好磨練手下的猛將，隨著縱橫沙場的次數，經驗值將逐漸累積，到一定程度後，武將會自動提升等級。等級與官爵封號的關係入下表所示：

稱號	帶兵數	所需等級
大將軍	400	40
驃騎將軍	400	40
車騎將軍	400	40
衛將軍	400	40
征東將軍	360	36
征西將軍	360	36
征南將軍	360	36
征北將軍	360	36
鎮東將軍	340	33
鎮西將軍	340	33
鎮南將軍	340	33
鎮北將軍	340	33
安東將軍	320	30
安西將軍	320	30
安南將軍	320	30
安北將軍	320	30
平東將軍	300	27
平西將軍	300	27
平南將軍	300	27
平北將軍	300	27
前將軍	280	24
後將軍	280	24
左將軍	280	24
右將軍	280	24
輔國將軍	260	22
輔漢將軍	260	22
安遠將軍	260	22
威遠將軍	260	22
建威將軍	240	20
建武將軍	240	20
振威將軍	240	20
振武將軍	240	20
奮威將軍	220	18
奮武將軍	220	18
揚威將軍	220	18

稱號	帶兵數	所需等級
揚武將軍	220	18
龍驤將軍	200	16
鎮軍將軍	200	16
護軍將軍	200	16
撫軍將軍	200	16
征虜將軍	180	14
威虜將軍	180	14
平虜將軍	180	14
破虜將軍	180	14
昭文將軍	160	12
昭武將軍	160	12
昭德將軍	160	12
昭義將軍	160	12
綏遠將軍	140	10
鷹揚將軍	140	10
蕩寇將軍	140	10
討逆將軍	140	10
平狄將軍	120	8
虎烈將軍	120	8
虎威將軍	120	8
虎翼將軍	120	8
武衛將軍	100	6
武威將軍	100	6
折衝將軍	100	6
秉中將軍	100	6
橫野將軍	80	4
橫江將軍	80	4
伏波將軍	80	4
安國將軍	80	4
軍師將軍	60	2
牙門將軍	60	2
偏將軍	60	2
裨將軍	60	2
校尉	40	1

人才的招攬與招降



對於戰場上俘虜的武降，總是不會馬上就答應你的招降。這時候有幾個處置的方法：釋放、斬首、俘虜。當然斬首是最不受推薦的啦！不過有不少玩家在遊戲後期，因為手上武將高達上百名，對於大肉腳會毫不留情斬了就算。不過，如果就”搬有運無”的補給概念考量，就算手下能力再爛、再差勁，也好歹是個”運輸官”吧！至少可以幫我們把金錢，從一個大後方的糧倉搬到前線的城池裡，這樣才能源源不絕的供應足夠的兵員，讓我們在百人戰中盡情揮霍啊！

所以，推薦的做法是俘虜那些硬脖子的傢伙，先關起來，等到他們在地牢裡受折磨，每回合被俘武將的忠誠度都會下降，等到忠誠度降到 50 以下，都能很順利的招降成功。當然也有些時候，比如馬騰的兒子馬超就不會在馬騰勢力未被消滅時輕易投降，這時就繼續關他吧，反正總有一天他的忠誠度會降到 0 的，那時他不投降也不行。

如果你想將自己的武將等級練高一點，就把戰場上的敗軍之將放了吧！讓他們回去整理整理，下次再拿他們當沙包，如此反覆練功，自然我方的將領就可以達到戰場武神的境界囉！







值得注意的是：系統會自動調整敵我武將的等級程度，比如說我方武將如果都是 20 級，那麼電腦的武將等級自然都會超過 20 級，以彌補 AI 不足的部分，也算是一種難度調整啦！所以我們也可以利用這一點，來幫我方平常很少用的武將升級，就是”請電腦幫我們練”，把我方平常不用的武將，不帶兵的進入敵境宣戰，然後在戰場上，把這位武將“送”給對方（讓該武將被俘虜，讓他成為敵方的武將），等到下次再見面的時候，應該會發現他的等級暴漲囉（不過，高報酬的投資當然有高風險，這位武將也有被電腦斬首的危險）！

還有，當對方勢力僅僅剩下一個城池，而最後的據點也被我們攻破後，可以將所有的敵方武將都釋放，包括被俘的君主。因為他們都將成為該城池內的在野武將，只要在內政中使用”搜索”指令，就可以把他們一個個的找來，而且連他們的原來的流亡君主都可以招攬唷！更棒的是：這時候招攬進來的人才，由於之前我們曾經給予”不殺之恩”，所以通常會有 100 的忠誠度喔！















軍事

野戰

在前兩代中，戰爭時雙方軍隊都是排列成兩排然後一對一對的進入戰鬥，這種玩法雖然十分簡單易懂，不過很難表現出真正歷史戰爭中的地形因素，現在遊戲中的之 50 多個城池及十多個重要據點，都有各式不同的地形，必須搭配不同的陣形才能使戰爭行動更順利。

在野戰進行中，軍師可以依部隊的需要而施展足以改變戰局的軍師技。軍師施展軍師技每回合以一次為限，對敵我軍團施展軍師技，而施展成功率或是距離將會因軍師的等級而提升；軍師技的學習和武將技是一樣的，必須經由內政中的整備指令，用功勳值學習而來。

百人戰

“三國群英傳”三代中出現的場景共有 12 個，每個都是先經過手繪草稿後，再以3D的方式製作而成。戰鬥中場景會隨著每回合時間上的差異，而有白天、黃昏和夜晚的變化。在百人混戰的場面中求生存，除了配合武將技的使用外，還要有足以帶領士兵的臨場戰術。確實利用兵種相剋的道理，一定能有很好的收穫。

戰場上的緊急狀況反應可謂分秒必爭，如果情況緊急，可以點選狀態列裡著武將的圖像，畫面就會鎖定在武將身上喔。在百人戰的模式中，士氣值將會影響士兵的行動，假使士氣值過於低落，甚至低於 50 的情況下，就會發生逃兵的情形，可以看到畫面上的士兵不往前進也不堅守自己的崗位，反而轉身開溜，所以不能只講究兵多，還必須注意己方的士氣高低，免得才一打照面，就發現手下衆叛親離，當場作鳥獸散；通常新徵兵的部隊、武將拒絕單挑、戰敗逃跑時都會影響部隊的士氣值。恢復的方法是平時的”訓練”與戰時的打勝仗，同一個城池的部隊，可以由一位武將來訓練。

攻守之間

在攻守城的設定條件中，有一項是相當重要的，那就是”佔領主城或營寨經過一回合”！也就是說：攻擊的一方佔領防禦方的主城，在一回合內，防禦方未能打倒佔駐主城的武將，即告攻方勝利；相反的防禦方佔領攻擊方的營寨亦然。只要利用這一點，就能加快戰事的進行節奏。當然，要有適當的派套措施，才不會被敵軍反將一軍。

首先在攻擊之前，必須為攻擊方的出擊城池，任命一位”稱職”（已習得多樣軍師技）的軍師，然後才能大搖大擺的到敵軍家裡泡茶聊天（”談笑間強虜灰飛煙滅”就是這個意思）。一進入野戰模式，立刻使用軍師技”增強行軍”，如此我方的軍隊行動力將大幅增加（行動力瞬間暴增），原先千里迢迢的路程，一下子就可以三兩步直達對方家門口囉！接近對方主城之後，馬上一擁而上，對準佔住城池的傢伙開工，收拾掉之後，再讓兵強馬壯的我方大將進入城池，其他武將則以他為圓心團團圍住，只要到下一回合，呵呵！不管他援軍有多少，都是遠水救不了近火啦！





幻世錄 2
致命武力 2
三國群英傳 3
伊甸計劃
重裝武力 2

兵　種

兵種有一個非常重要的概念是”相生相剋”。在三國群英傳3的戰場上，稍顯劣勢的兵員數量，卻可能因為兵種相剋的道理取勝！而且每位將軍的麾下可以調配不同的兵種，一開始武將只能帶領某一兵種，可以將搜索來的各類”兵符”，在”物品”欄中配賦給所需的武將，就可以增加武將可帶的士兵種類唷(不過兵符是屬於只能裝備一次的物品，無法卸下！

在兵種的搭配上，弓箭兵這種通常都被大家視為”廢柴”的兵種，其實也有其優點，一個是可以進行拋物線射擊，前方有己方部隊擋住時，也可以進行遠距離攻擊，而且射程也是所有兵種中最長的；假使在前排擺一些防禦高的兵種，比如藤甲兵、蠻族兵，還是可以展現相當的威力，不過在遊戲之中，很可惜沒有表現出箭如雨下的感覺，總讓人對這類遠距離兵種感到似乎沒什麼貢獻的感覺。

說到騎兵，當然是遊戲中移動最快的部隊，由於陣勢擺出來，有人有馬，總是給人相當壯觀的感覺，其實在兵種相剋的原則之下，必須打破騎兵最強的迷思，比如槍兵好像肉肉的，可是一但相當數量的槍兵與騎兵相遇，在兵種相剋的”天敵效應”下，騎兵的座騎可是會以流水般的速度往回跑（因為騎兵被打倒後，他們跨下的馬可是會在主人倒地後拼命往後跑的呀）！





陣　形

在遊戲中有：方形之陣、圓形之陣、錐形之陣、雁形之陣、魚麗之陣、玄襄之陣、鉤形之陣及箭矢之陣等共八種。每種陣形的部隊都會在不同地形上呈現出不同攻擊、防禦及移動速度之效果。



兵種的搭配要想發揮最大戰力，必須要考量到不同的陣形，所產生戰術上的變化，如果想在前方佈置槍兵來作肉搏戰，或使用藤甲兵當盾牌，後方則配置擁有長距離攻擊能力的弓箭兵，就必須要選擇如”圓形之陣”或者”魚麗之陣”這類防守效果良好的陣形；如果說想以純粹的騎兵，增加行軍的速度與戰場上的機動性打擊，就必須要搭配平地移動力速度最快的”錐形之陣”，或者是集中打擊突破陣線最有力的”箭矢之陣”。

針對武將本身的屬性與能力，也應該選擇不同的陣形。比如智將型文官的武力、體力不是很突出，必須位在在部隊的中後方，以免直接受到敵軍的包圍剿殺，這時就該選擇如”玄襄之陣”、”圓形之陣”或”魚麗之陣”等，使武將能在部隊中受到最大的保護！

另外必須注意的是：在百人混戰模式中，一旦下達”全軍衝鋒”的指令後，因為全體官兵都以攻擊最近的敵人為首要目標，會使陣形逐漸混亂，也會無法再向各士兵下達戰場指令，所以要小心使用，以免辛辛苦苦維持的陣形與兵種調配完全無法發揮作用！









》》兵種相剋表：

	朴刀兵 大刀兵	弓箭兵 弓騎兵	弩　兵 強弩兵	短槍兵 長槍兵	輕騎兵 鐵騎兵	武鬥兵 馴獸兵	女　兵 近衛兵	藤甲兵 藤騎兵	蠻族兵 象　兵
對刀兵	△	XX	XX	0	00	0	X	0	0
對弓兵	00	△	0	△	0	0	0	00	0
對弩兵	00	X	△	X	X	0	0	00	XX
對槍兵	X	△	0	△	XX	0	0	X	0
對騎兵	XX	X	0	00	△	X	XX	X	0
對武兵	X	X	X	X	0	△	00	0	XX
對女兵	0	X	X	X	00	XX	△	0	00
對藤兵	X	XX	XX	0	0	X	X	△	00
對蠻兵	X	X	00	X	X	00	XX	XX	△

表附註　00 非常有利　0 有利　△ 勢均力敵　X 不利　XX 非常不利





利用各人的特長來化險為夷

伊甸計畫 Project Eden

新手上機指引

學者　朱充中

和《古墓奇兵》同樣由EIDOS公司發行的《Project Eden伊甸計畫》，基本上可以說是一個第一人稱與第三人稱雙視角的團體組織混合型遊戲，必須控制一個四人小組來完成上層所交付的各項任務。大部分時間都是操作單一個人進行遊戲，不過要常轉換不同角色，以利用他們各人的專長來通過所遭遇的難關困境。

《Project Eden伊甸計畫》共有十一關的關卡，而筆者將以前七關的攻略為前期攻略介紹，讓玩家藉由這些關卡的進行，更熟識基本的操作及戰略行動，以便攻城掠地、破關成功。筆者建議玩家，如果在遊戲中有不明原因跳出系統的情形，請上網去更新，並且不要掛任何外掛或使用作弊方式。

入門概念篇

在進入《Project Eden伊甸計畫》攻略本文之前，筆者先向各位介紹一下出場的人物及物品之特色，知己知彼後方能百戰不殆。

人物：

一號　Carter

Carter可說是本遊戲的主角(可以算是隊長)，不僅可以使用的武器比較多，另外有一些UPA的安全開關也必須由他啓動；同時有一些任務的開啓，也是必須由Carter去接觸或去啓動。

二號　Minoko

Minoko是一位女性，擅長操控與電腦相關的系統(如同觀看監視器的影像、啓動門扉或武器)，在遊戲進行時是相當關鍵的存在。

三號　Ander

Ander是一位工程師，最擅長修理工作(例如修復壞掉的門鎖及電路系統)，遊戲中的部份故障的設施，必須先由他修理後再由Minoko操控。

四號　Amber

Amber是一個機械人，不怕高熱、毒氣、電擊等各項攻擊；而且他的HP值最高，最適任從事近身肉博戰鬥和前哨探查。

遊戲的部分物品：

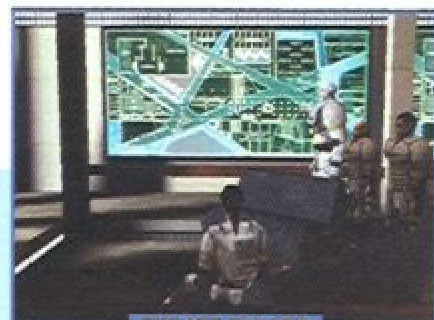
Flycam　專門負責空中偵測的工具，可由玩家自由操控，而且可經由搖控啓動某些開關，是極為有用的工具。

Rapid　UPA隊員配備之雷射槍，攻擊力較弱，為一開始便有的基本武器。

Rover探測車　在陸上行走(小型坦克)，可以在窄小的通道和人員無法前進的地方工作(拾取物品及攻擊)，是一項頗為有用的工具。

Missile　威力強大的飛彈，由於重量不輕，只有四號Amber才能使用。雖然破壞力十分巨大，但會消耗較多的武器能源。

Torch　照明用的手電筒，在黑暗無照明之處便派得上用場。





開場動畫

如何有效率地進行遊戲

當玩家所操控的四名隊員進駐場景後，玩家可按下數字鍵來切換不同的角色：1→Carter、2→Minoko、3→Ander、4→Amber。所有人員的操作方式大同小異(只有在武器選擇時會因人而異)。在遊戲中選擇了所要操控的角色後，只要再按下Enter鍵，其他隊員便會自動跟隨，不過偶爾會有自行迷路的情況發生。

在遊戲中是沒有分隊形的，只要進入遊戲中，隊員就如同一盤散沙，很容易走丟，所以可藉由右下方的雷達去確認隊員及敵人的位置(紅點是敵人，白點是NPC)。另外遊戲中有很多機關也需要解謎：如果要Ander維修機器，一般維修的方式是把游標移到紅色區域中，如果要Minoko開鎖時，也必須把在轉動中的浮點移到缺口上，所以應該不難啦！

遊戲中的隊員是不會陣亡的，死掉時會回到之前的Save Point處，但就怕之前的Save Point距離太遠或是路途太艱難，就得讓整隊人回頭去把隊友接回來，或者乾脆一起死掉，通通回到之前的Save Point重新開始吧！

筆者建議玩家盡量利用機械人Amber作前鋒，因為他不怕火、不怕電、不怕毒氣，很適合一些危險的工作。另外在遊戲中期時，如果需要留下隊友單獨去探索時，也不妨架設自動機槍後再離開，因為機槍可以保護那些玩家照顧不了的隊友。遊戲中不時也有新的簡訊或Email，大部份都是提示一些新消息或任務，所以也需要特別留意。

任務導引篇

MISSION 1 任務一 CENTURY PLAZA

遊戲開始時便是一段動畫，內容是描述人類未來的社會。由於人口暴漲，所以大樓不斷地向高空發展，不久整個社會便分成上下兩層，同時也形成了居住在上層的社會大衆及下層的遊民。

有一天上層指派了一隊人員至下層進行維修工作，結果一去不返，而Carter身為特殊部隊UPA的一員，便被指派率領一個小組去調查此事，成員包括擅長電腦系統的女隊員、擅長維修機械的工程師、擅長戰鬥的機械人及具備危機應變能力的Carter本身，就這樣展開了一連串的搜查任務。



第一關 CENTURY PLAZA

任務一開始時，總部會指派Carter率隊去調查一幢大樓，但隊員走近大樓的時候，這幢大樓便發生爆炸！隨後隊伍又被指派去執行另一項任務（找下層一名警衛談話）。首先往左進入房間，見到了一部升降機便搭乘它往下。離開升降機後，先往右轉再左轉，會看見一個SAVE POINT及武器能量補充站，其中SAVE POINT是隊員日後復活的地方，而且還能補充生命值。

當四人走過SAVE POINT後便往右轉，但見到警衛時，他已經進入房間，只好繞一個圈來找他了。這時指派機械人Amber一人來繼續完成任務，先把左面的窗全部擊破再爬下去；下去時小心別掉下去而摔死，要利用一些支架跳下去才不會受傷。


開始時任務回報

下去並經過毒氣區後，會發現有一個開關（可以選擇關或不關），現在向左轉有一扇門，通過後一直走至樓梯（沿路將打開兩扇門及通過一條樓梯），這時會有敵人出現，把敵人全消滅掉後，繼續往上走，到上面遇到狗時也一併消滅掉。然後看到一條通道，警衛就在通道的盡頭，但由於只有Carter才可以跟警衛談話，所以讓機械人把旁邊的門打開，讓Carter進來和警衛對話，之後警衛便會替Carter把SAVE POINT旁那個鐵閘開啓。


啓動升降機開關

進入鐵閘之後，左面和右面各有一扇門；首先隊員們走向左面的門，但由於左面那扇的開關壞了，所以要請Ander來修理。修理完畢，但門只打開一點，於是要利用UPA一種小型的“遙控ROVER探測車”。走到大廳的右側另一扇門，進入後不斷往上走；走到盡頭處，往右邊會發現一個傳送機，把開關按下，就會傳來我們需要的“遙控ROVER探測車”。


抵達下方樓層1

把“遙控ROVER探測車”拿走後，回到剛剛已把門開啓了少許的地方，把“遙控ROVER探測車”放在地上，再把“遙控ROVER探測車”移動到上方電腦旁，會看到一個物品；拿走它後向左轉，又會看到門的開關，把開關啓動後門便會打開。讓Minoko進入房間，啓動開關看一下監視器的影像，但發現資料是鎖上的；Minoko破解密碼後，便能看到大廳另一道的鐵閘門。此時按一下滑鼠左鍵，便能把鐵閘門打開。


抵達下方樓層2

讓Carter進入，沿路經過一段迂迴曲折的路後，便到達此大廳的男洗手間（繞到最後方）。洗手間其中有一格的門是可以打破的，打破了之後發現有人，和他對話後，他會給你一張卡片，趕快回去和隊員集合吧！

隊伍會合後一起出發往原路走，回到升降機後繼續往前走，一直走到盡頭處，利用剛剛才得到的卡片，門鎖便會打開，在這個房間一端會見到一個垃圾焚化爐；把輸送帶的門開啓後，向著輸送帶的反方向走，會看見另一扇門，打開後便可以離開這輸送帶了。


去紅門後方找NPC對話

離開了此地後，沿路一直不斷走，到了盡頭後看到一間頗為大的房間，這時叫Minoko破解密碼並控制監視器的影像。首先啓動與大廳連接的門，再來要解除房中間大圓桶的機關；先派機械人Amber單獨從不斷前後移動的圓桶中走到中間的大圓桶，進入大圓桶後，讓Minoko開動機關，這時大圓桶便會作出90度的移動。當大圓桶轉動後，桶內會立刻充滿著毒氣！


利用下方的區域前進

然後機械人的任務就是進入左面的通道，走到盡頭中間並打開兩扇門，把釋放毒氣的開關關閉，然後隨原路回去大圓桶之處。這時讓Carter、Ander一起進入大圓桶所在，在大圓桶的右面盡頭有一個開關，但是由於損壞，所以要先讓Ander修理；當Ander把門鎖修理好後，再讓Minoko把門打開。

進入房間後看見右下方有一部機器，而機器上方有一個開關按鈕，按下後圓管裝備便會放下，然後就讓Ander爬上裝備，在上面看到左邊及右邊各有一個把手，按下按鈕後，裝備便會上降至某高度，再利用左右手把手把圓管移至正確的位置，然後隊員們便可利用通道進入；操控圓管的Ander則利用下方一扇門走出去，之後就在外面等待，而Minoko亦可走至那處一起待命。

讓Carter及Amber二人繼續前進，在通道跳至房間的時候，注意會遇上敵人，把他們全消滅掉後回頭走進房間，與再其餘二人會合；但是四人中間有一條溝阻隔，所以先把開關打開讓橋放下，然後四人再一起沿路前進。

不久左右二旁都有路，往左走到達盡頭看見地上有一具敵人的屍體，拾起旁邊的物品，然後走向取得“遙控ROVER探測車”的傳送機，把物品放入傳送機後，任務就完成了！只要四人走進UPA專用電梯後，便可過關(UPA專用電梯就在最後拾起物品的地方後面一直走，但要由Carter方可開門鎖)。


等待隊員放橋接應


利用卡片把門打開

MISSION 2 任務二 REAL MEAT



第二關REAL MEAT

前面會先有一段過場動畫，內容為總部要求UPA小組去調查REAL MEAT，但到達該處時REAL MEAT已經發生了大火，而且大火阻擋了隊員的道路；在無計可施時，不怕火焰的機械人Amber把箱子推倒以阻擋火勢，形成一條道路，讓隊員們得以繼續任務。


利用箱子通過火場

任務開始後，四名隊員齊集UPA的專用電梯前，而機械人Amber已經為隊員們開了一條路。走到REAL MEAT的大堂時，發現REAL MEAT的機器已經全部失控，隊員們不斷地從樓梯向上走，一直走至水族箱那處為止，發現右邊和左邊的自動門都壞掉。把金魚缸打破後，沿路走向上兩層，便會到達一間燒壞了的房間。


抵達二樓

這房間裡有一個會噴火的地方，而下方可以通往另一房間的，所以先派機械人去找出開關，才能把噴火的地方關掉。由於噴火器的開關很隱蔽，首先得到燒壞了的房間後面，在靠右的地方會發現一塊斜板，往上走至末端再四周看一下，在遠處發現一個開關(就在噴火的地方上方)，這時候把ROVER探測車放在地上，沿著迂迴曲折的道路行走，到達終點後把開關射下來，噴火的地方便會停止運作，隊員們便可以由該處下去。


打破水族箱

下去之後和房間內的人員說話，然後派Minoko來啓動開關，把密碼解開後，緊閉的自動門便會打開。沿路經過通道後會看見一間房間，把房間內的玻璃窗全打破，之後會有許多敵人出現；站在椅子上把所有敵人幹掉後，再射擊旁邊的筒子，會有一條新的通路出現，走進這區域時，裡面的狗便會蜂湧而至！


火焰下的通道

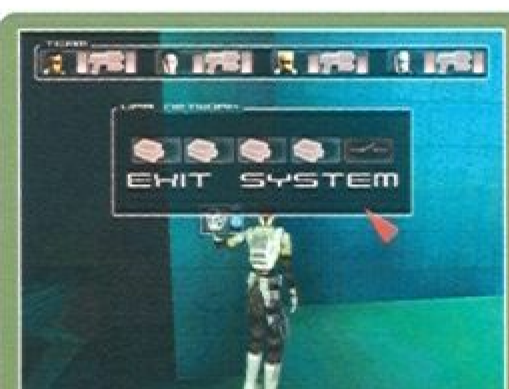
把狗全消滅掉後，會發現去路被擋著了，所以要把阻礙清除才能繼續前進；不過當弄開障礙的時候，有三道門會打開，而打開後又會見到一大群狗！把狗群全消滅掉後，沿路走至門前，這時又是需要Minoko開來鎖了。打開門後一直走，沿路走至盡頭處，會看見有兩塊板不斷前後移動而無法通過，這時要拿UPA中的空中偵測工具FLYCAM飛到對面，之後便會發現一個開關，把它射一下後兩塊地板便會接合，便可以讓隊員通過。


利用ROVER探測車至火焰上方


下去與科學家對話


派Minoko去啓動開關

走至對面會見一個SAVEPOINT，儲存後一直走會到達實驗室，在實驗室內有壞掉的門，這時讓Ander修理。修理完畢後進入，先讓一名隊員按緊門開關（不能是機械人），而機械人進去按緊另一個門的開關，其餘二人立即衝出煙霧；之後機械人和第一個按開關的人放手，再讓機械人按住第一扇門，過去的二人其中一個則按著第二扇門，再讓第一個按開關的人衝出煙霧，機械人最後也過去。



Minoko進入電腦系統內部

當四人都通過後，在SAVE POINT儲存並繼續前進。一左轉後便發生一場爆炸，先由機械人來探路，當進去之後，發現是火焰地帶，在火焰地帶中一個可轉動的開關，把它關上後便能停止往下噴的火焰；另外右方有一個門已緊閉的房間。關上開關後再回到爆炸那處，會發現一個“坑渠蓋”，這時把ROVER探測車放下，然後沿著窄路一直走，走到一半會有一粒“螺絲”擋住去路，把它射開後繼續前進，到達盡頭後會看見一個電源盒，把它射壞後上方的門便會開啓，然後便進入房間。

進入房間後，首先由Minoko把鎖解除，之後右邊的機器門便會開，再讓Ander修理那壞掉的機器，修理好左邊的門便會打開。進入至通道尾端，會發現有兩部升降機，進入右面的那部升降機，會看到左面有一條傾斜擺放的柱，把它射下來後，左面那部電梯便會打開，然後便可進入。

進入房間內部，由Carter把門打開，開啓後會抵達SAVE POINT，同時房間内有一處是需要Minoko解除密碼以開鎖的。門打開之後便會有一群狗衝進來，消滅牠們後一直走至REAL MEAT的冷凍工場，在右方會有一部機器，找Ander修理後便能開動運輸帶，再找人上去控制室把控制閥按下；這時會有一塊肉掉下來，讓機械人便踏上那肉，一直至冷凍室後再把冷凍器關上，然後Carter便可用相同的方法到冷凍室。

到了冷凍室後，由Carter去開門，而另外二人可從SAVE POINT的門進入與Carter會合；向前進時會發現兩條路，一條路被火包圍著，另一條則要Minoko去開，但啓動後天花板立即倒下，在無法前進之下只有回去。回去會發現一扇紅色的門，打開後進入房間，再用ROVER探測車沿著邊行；走至盡頭便發現一個開關，按下後通風口便會打開，然後利用 FLYCAM進入通風口，會通到剛才天花板倒下的地方。在房間内某處有個開關，按下後自動灑水系統便會啓動，剛才被火包圍的地方也因而被撲滅。



中央電力系統

重新進入後讓Ander修理門邊的開關，隨後的路途只需要用機械人。進入升降平台後，利用機械人到最底層，一直走至中央的塔，再不斷往上走；走至最上層按下開關後，發現此處是因為蟲的關係導致沒有電力。把牠們全消滅後（最頂層和中間層也有）電力會恢復，隨後與隊員們會合並回到起點便可過關。

MISSION 3 任務三
CONSTRUCTION ZONE



第三關CONSTRUCTION ZONE

開始隊伍被迫分開成兩組，一組是Carter與Ander，另一組是Minoko與Amber。首先Minoko那組向上走把敵人消滅，再等升降機自動上來便可搭乘；之後到中間的一處時跳出升降機，讓Minoko打開關啓動機械，啓動機械後便可上去。


開場動畫


兵分二路

上去後從樓梯往下走，然按開關開門，把裡面的敵人全消滅掉，再讓Minoko按開關以啓動Carter那一邊的一扇門；那一邊自然有敵人走出來，把他們全消滅又回到Minoko那方，回到一開始時斷橋的地方。兩人一起跳下剛才已啓動的ROVER探測車。隨著ROVER探測車沿路去，有不少敵人出現，把他們全消滅後，ROVER探測車末端有一處地方有上下升降台。按開關後兩人一起跳下。繼續沿路走去，會到達SAVE POINT(有物品拿)。




到二樓消滅敵人

回到Carter那方去，往已打開的門處一直走(在遠處會發現敵人，可以先消滅掉他們)，利用吊機左前面鐵桿(Ander走上去)，使用吊機運送Ander到對面的地方。到達了對面上方後把壞了的地方修理好，再使用FLYCAM飛下去，把另一個開關關上。返回後上方有一個房間，裡面有一個鑰匙及一些物品。


發現敵人就予以消滅

拿完東西後從原路回去，下方有一處要使用剛剛得到的鑰匙來開，開完要拿回鑰匙，沿路經過SAVE POINT後一直走，消滅掉敵人繼續走，又看見另一個SAVE POINT，並且可以拿到PIPE BOMB，然後沿路往上走。去到一處地方那裡有電線，使用PIPE BOMB把蟲全消滅，按下開關後對面有一扇門開了。

此時Carter小組走到可以控制風扇的地方，停止風扇操作，這樣Minoko小組就可以不斷往下走(一層一層向下跳)。最底層有一條通路，裡面又有SAVE POINT。然後往左邊移動，走至一處地上充滿電的地方，旁邊有一塊斜板踏上後，可看見上方會有一條通道，內有一開關：用FLYCAM把電源關上後，那地上的電便會消失。


跳出升降機啓動開關

繼續一直走，走至盡頭處又切換回Carter小組，往剛開的門處走，注意看便會看見一塊圓石掛在上方，把它打下來後會把一面牆打破。然後沿路一直走至一個房間內，那裡有很大條電線的地方，地上有條蟲屍，拿取後回到圓石前的SAVE POINT機器旁，擺進去後便可繼續前進。然後Minoko又走到另一邊有一個已上鎖的地方，還記得Carter往下走去拿蟲屍的地方，現在往上走看見一條鑰匙(只要一拿便會把鑰匙掉至下方)。用ROVER探測車往下走，把鑰匙弄起來，注意牆上有一處是可以打開的。把鑰匙丟下去給隊友，讓Minoko拾到後便可開門進入隔壁的房間。

兩人進入控制室後把開關按下，然後會發生震動；這時Carter走到右邊的地方把蟲射死，再把窗打破，沿旁邊小路走出去。不久有一處會發現一條傾斜柱子，把它摧毀並通過它後，再一直走到達機房，進去把吸電蟲消滅，把機器修理之後再啓動，Minoko便可控制雷射ROVER探測車了。



吊車被啓動


啓動白色開關下去



把另一組人員的門打開

雷射ROVER探測車可以把鋼門射破，沿路不斷地向前走，在盡頭處會發現ROVER探測車不能動；讓隊員其中一人去按下開關，開動了後回去停ROVER探測車的那處，讓Minoko再按上開關，把ROVER探測車子升到最頂層，再不斷把門破壞，然後到達SAVE POINT，裡面會有很多敵人，把他們全消滅掉。

切換回到Minoko小組，走到機械人那處並一起往上走，會看到一條運輸帶正在運行，這時在最高處放ROVER探測車，讓它一直走至前面的房間，內有一個開關，按下後運輸帶會停止運作。讓Minoko前向SAVE POINT，有控制器可控制Carter那邊的鐵閘，然後讓Carter小組沿路走至一處控制室，修理機器後用吊機吸起，把機器送回Minoko那邊，然後運送他們到另一邊。最後Minoko把門打開後，隊員們便能過關。


進入門後向下走


消滅遠處的敵人


利用吊台把人員送到對面去

幻世錄2
致命武力2
三國群英傳3
伊甸計劃
重裝武力2

MISSION 4 任務四
SHOPPING MALL



第四關 SHOPPING MALL

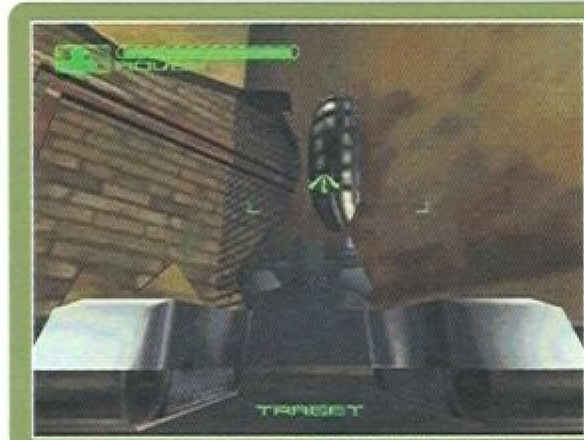
一開始的房間內有一個小洞，放 ROVER 探測車子進去從旁邊走，把閘門打破後進去打開開關，人員便可開門進去了。繼續往上走並消滅所有敵人，然後走至木板邊，把左面的機械射下後人員從那下去街道上。

先往左行不久，待橋斷了再向後方走，盡頭左處有一條小路，沿旁邊便會有路；沿著路一直走，不久會到達 SAVE POINT。在另外一邊左面有一大塊的木塊，把它打壞會有石頭掉下，然後放 ROVER 探測車子進去，把 SAVE POINT 旁的鎖打破，然後人員便能進入。進去把敵人全消滅，衝入一間房間，下方又有一個開關需要用 ROVER 探測車子來打開。開了後 Minoko 便可控制一個停車場的大門開關，然後進入剛開了門的房間，再打開另一扇門，走過去把木條射下並進入，這樣 Minoko 便可控制 CANNON 了。


把橫木打下來



利用 ROVER 探測車通過窗台到隔壁


ROVER 車攻擊牆壁上的蟲


打掉牆壁上的蟲再開門

左樓梯中有兩個房間，往房間去內有一條斜板，向上走至另一房間；裡面有一個洞，派機械人往下跳，然後啓動開關，機器便能上下移動，這便可利用機械上面的通道。當人員集中至上層，便一起前進（內裡的敵人很多要做好準備），敵人全消滅後，會看見一塊破掉的窗戶，內有一條通路可通往炮台的後方。把炮台打下後，便可去把鐵閘打開，然後會發現一處斜板，進入去後拿物品，再將箱子射到一邊，這樣便有路可以進入了。


啓動開關把門打開


利用木板走出窗台外

一直地往前走，最後會到達 SHOPPING MALL，發現有很多人（正常的NPC）。不斷地與他們對話，和所有人聊天後再和一個站在門前的人對話，便會有一道門打開，沿路不斷地走到達 SAVE POINT。在 SAVE POINT 右側有一扇門，門內有一處需要修理，修理完該處後 Minoko 便可啓動，內有一個貨櫃，其中一個人走至貨櫃頂；然後讓 Minoko 啓動機器，當貨櫃移到最頂時便走過去。


射毀吊機

經過一段路便可下去到一間房間，把 ROVER 探測車開動，新區域便會出現；直衝入另一通路，把所有機器啓動。然後利用衝出去的 ROVER 探測車運送隊員往上方的通路，之後沿路不斷走，到一處會有一個 SAVE POINT，此處可得機槍台。然後一直往前衝，把前面的大批敵人盡數全滅，再到達廚房便能夠過關了。


到街道上通道搗毀


利用下方作為通道

MISSION 5 任務四 DEATH HEAD HQ



第五關 DEATH HEAD HQ

一開始進入電梯按下啓動開關，在電梯升了一半後，突然會故障下墜。在下面的另一側有另外一部電梯，進入後按下開關便可啓動。乘搭電梯後上去，再沿路一直不斷地走，會發現一個SAVE POINT，在大門口側有一處可以下去，下去把鐵閘欄射破便可一直走，往左走有物品拿。


走進去利用升降機向上


利用旁邊的升降機

之後不再不斷的向前走，會發現下方一個鐵絲網，在鐵絲網下方有一顆電池及一些POWER CELL，利用ROVER探測車往下去，之後把油桶射爆，便可以把電池拿走。沿路利用旁邊的木箱爬上去，打開門回到SAVE POINT對面的一部機器，把電池放上去後並啓動該機器後，利用鐵架走到對面，再不斷地往上爬。到頂後把玻璃射破後，便可以下去到大廳了。

把門修理好，然後不斷向前走，最終可抵達SAVE POINT。再打開門，往兩側也有門的地方前進，把它們一一射破後，在右邊的門内有一堆汽油桶，把汽油桶射爆後，便會出現兩個開關：把它們全啓動，然後去一間綠色的房間內，把兩個支柱啓動後回去大廳處按開關，再利用堵下的木柱作路，再啓動兩個開關，就可以去拿電池了(用幾根柱子弄出一條路，讓玩家走到旁邊高地去)。


沿路走至對面


跳下去下方平台

之後把門打開，然後沿路不斷地走至盡頭，會看見一部電梯，把電池放進去，然後回到後面，在中間有一塊玻璃窗，把它射破；射破後便使用FLYCAM飛去末端啓動一個開關，啓動後便可從那邊的通路進入了。讓隊員們在大廳會合，然後從新出現的路一直走，進入一間房間有物品拿和可供RECHARGE，然後讓Ander進入一部電梯，其餘三人走回剛才放下電池的那處，之後Ander 修理後，再啓動升降機讓它下降，降下後又有一條新的路了。

進入去後把敵人全消滅，而Ander要以跳電梯的方法與隊員們會合，然後隊員們走至SAVE POINT，由Minoko啓動一扇門，然後找尋一條小路；在小路盡處有另一條路，抵達房間後再從窗台用ROVER探測車一直走，繞了一圈走至一處有兩個油桶的地方，把油桶射爆後大廳的右邊會發現一條的新通路，進去一處拿電池，後面的房子則要去修理及讓Minoko去控制，再使用FLYCAM進去啓動開關。


打破閘門


取下方紅色電池


利用ROVER探測車下去

繼續往上方走，一直走至上方的SAVE POINT，在那裡的前方有一扇門，三人先過去，留下機械人；然後由機械人開門，這時通路會充滿電，只有機械人才能通過。四人進去RECHARGE和控制CANNON後，再從第二個房間走；不斷走至一間房間，然後開電源，再拿一張鑰匙卡去開門，當隊員們進入了房間便把卡拿回。再不斷地往前走，走至第二扇門，利用剛剛取回的鑰匙卡去開門，前進到下方時會有很多敵人。把他們全消滅後繼續前進，最後讓Ander修理完大門，再讓隊員們進去便過關了。


射毀圓筒後電池掉下來


把電池裝好再由Minoko啓動開關

MISSION 6 任務六 THE HOSPITAL


第六關THE HOSPITAL

本關開始隊員們集中在一個房間內，往外走時會遇見一堆飛龍。把它們幹掉，然後往左走會發現一條樓梯；往上走後利用左方的箱子向上爬，便可一直爬至閣樓。閣樓外面有一部吊機，利用吊機向上再爬到另一台吊機，前往對面的地方去。所有人員過去後，便開始不斷的跳下去（利用邊沿的間隔），沿途仍有一堆飛龍需要消滅。


組員一起走向缺口

走到地面最底層後，隊員們便走進去Hospital大廳，注意有很多敵人在這。到大廳後趕快往右走，因為右方有一個SAVE POINT，（由於沿路的敵人衆多，如果還沒到SAVE POINT就死掉的話，得到對面復活，會很麻煩。）消滅所有敵人及補充武器和生命值後，Carter便往右面的房繼續前進，進入房間後可以拿到一些物品、TIME SHOCK、一個沒有電的電池，拿完東西後便回去與隊員們會合。


利用箱子向上爬

接著走回大廳後往旁邊另一方走，通過一扇玻璃門後看見一個小女孩，但不久她會變成一隻怪物。消滅她後沿路一直走，在花園的右方中間某處有一個洞可往下走。走下去在隔壁房間可看見一充電器，把剛剛的電池充滿，然後通過一條走廊到乘升降機的地方，乘升降機往上走回到公園，旁邊右方又有另一台升降機，乘升降機往上再往左走，發現一個可放電池的地方，放下後再把開關啓動至正確的位置（下方公園斜板有光），這樣公園便會有電燈了。


利用吊台到對面去

派一名隊員下去地下室（剛剛充電的區域）去把FUSE從第一格G1搬去第三格G3位置，然後上方大廳便有光亮了；然後隊員們一起乘電梯往上層（在大廳另外一端），沿路走到大廳去，首先往右走到一門前把地上的磁卡拿走。


消滅醫院門外的敵人

接著走回去走向前的路，沿路走經過SAVE POINT，再繼續一直走至盡頭，打開關後那裡立刻有火警：利用機械人進入後，再使用小ROVER探測車從下方進入，沿管道一直走，會見到很多的蟲，把它們全部消滅後，發現右方一處可以打開。把左方閘門打開後，人員便可進入，把房内的物品全部拿走（把其中牆上的兩個物品放在啓動器手印的上方），然後再由Minoko來啓動。


醫院的大廳内

然後走回去剛才火燒的地方，通過一扇門沿路至右邊有一塊板檔著門的地方，把門板打下後進入，再派Ander 修理故障的地方，然後再進入拿物品，並把剛在地上拾到的卡插上，再由Minoko啓動機關（記住把卡拿回）。跟著便往回走，接著走到剛才有三個開關的隔壁房間，把一台機器及開關關掉，再回去隔壁啓動最後一個開關。

往回走有一塊板擋著門的後方，通道後方有一處是需要Carter來開門，把門開了後進入裡面，然後會看見一處門是壞掉的，找Ander修理。把門打開進入“大平間”，進入後拿取物品，然後看到上方有可攻擊的假天花板（射一塊便會有敵人跳下），把木板全部射破。接著啓動開關，使擺放屍體的櫃把打開，此時便可以用機械人爬上去。


架設自動機關槍

機械人爬上去後，把放氣體的開關暫時關上，然後在停屍間中央是有一台升降機，可以把同伴送上去。把一名隊員上去後，經過一段路會看到一個洞，下方有一間房間，此房間內有一個SAVE POINT，然後把門打開(這房間是停屍間旁的一間房)。所有人到SAVE POINT後，再讓全部人員回到起初拿卡片的地方。回到那裡後從窗戶進入小房間，把三件物品放回，然後再叫Ander 維修(有兩處需維修)，維修後再起動機器便會發光。讓一個隊員去引一個敵人過來到發光的地方，機器便會爆炸！


黑暗中攻擊敵人

隨後總部指示去停機坪(回到太平間附近的房間)。然後搭乘升降機往上，到達停機坪後，不久會看見上方有一部飛機降下，然後它會把敵人捉走，然後任務便完成了，而過關的地方就在停屍間的附近。


需要Carter方可打開的門



MISSION 7 任務七 SKY TRAN


開始時向自動電梯出發

一開始會看見一條電動走廊在動，在電動走廊走了一半後，突然會反向開動，這時只要爬到旁邊故障的地洞把蟲消滅，便能回復正常。不斷地一直走，會看見一道閘門。把它啓動後閘門不會全開(只開了一半)，這時放ROVER探測車進去，當看見一隻老鼠時，跟住這隻老鼠會一個密室，把裡面的三隻蟲全部消滅，房間便會完全打開。


到旁邊把蟲消滅


由Amber先行，派車至下方缺口


組員一起進入新房間

進入後，Minoko會收到EMAIL，並可以控制一組CANNON以消滅怪物。然後離開CANNON回到房內，把一扇門推開，往上走會看見升降機，再沿路走不久會發現下方有一個風扇，附近有一個開關，把它啓動後再回到剛剛升降機處，右側有一間房，讓Minoko進去把風扇啓動，然後因風扇爆炸而打開下方的一扇門，進入該門沿路走至大廳，會遇到很多的敵人，消滅他們後往上走。

不久遇到有一扇門要讓Ander修理，然後由Carter開門進入，接著Minoko進入控制打開兩扇門，並利用CANNON把裡面的敵人全消滅，之後讓Minoko啓動左下方的入口，再派餘下的三人進入，沿路把敵人消滅。一直走至另一端出口，下樓梯後看見一個敵人，消滅他後往左進入一個房間，利用FLYCAM飛過倒下的櫃子，把一個綠色開關打開，然後繞路走至剛剛打開的門。

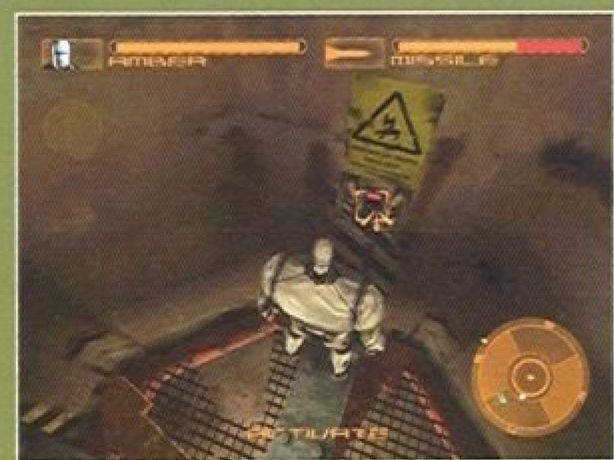




進入後找尋一處像貨倉的地方，往上爬後在左上方會看見牆壁裡的一個洞，派一個隊員上去通過破洞然後跳下來，再打開門然後隊員們齊集在後方的一扇門。之後沿路向上走，走至房間內的ＳＡＶＥ POINT並把內裡的電充滿，然後繼續沿路走，走至一處十字路口後再往右走，讓機械人先走至路的盡頭（S型路線），把開關關上，氣体便會停止，然後隊員們繼續走。



利用牆上開關打開門



啓動開關



跳下下方的破洞

走至一處需要Carter開門的地方時，先由Ander修理開關後再把門打開，掉下去沿路走到SAVE POINT，在SAVE POINT沿路一直繼續地走，再爬上去大廳，在大廳有一部電梯，乘電梯往上走到控制室（得消滅一個敵人），打開後面的開關把門打開，再往打開的門處走，走至閣樓的控制室（SAVE POINT），接著把電充滿再打開開關，SKYTRAN便會過來，由Minoko啓動開關。

之後回到大廳，往新開的門處走，利用ROVER探測車進去通道，把二隻蟲消滅掉，再回到之前去過的上面控制室，由Minoko把另一個開關啓動後，地板會出現一缺口。派其中一人往那拿取物品，並且把物品放回上面控制台上，之後再啓動，啓動後在大廳的後側閘門會打開。進去拿開鎖卡，然後在剛剛ROVER探測車消滅蟲的地方用卡片開門。

開了門後，裡面的設計叫人有點煩，首先分為左右兩邊，左面有電、右面有毒氣，這裡有兩組開關必須同時有人啓動；接著右面通道倒了，利用FLYCAM把門弄開，讓機器人進入，乘電梯後再利用FLYCAM把門弄開，再讓機器人進入，此時派出小ROVER探測車把門打開，便可到達一處SAVE POINT。



抵達破洞的下方

接著要到充電池的地方，隊員們集合之後，沿路可抵達一個地面由鋼網組成的房間，在一個角落有一升降機可往上或下走，把那裡下方的蟲全消滅後，再使用升降機往最頂層。沿路可通往鎖上的房間內，進入之房間去把那裡的敵人全消滅，然後讓隊員們乘升降機，沿路一直走會到達另一個SAVE POINT。



由Minoko啓動開關

打開門發現自己身處在十字路口，然後走回原來發電機的那處，由Minoko進去先啓動發電機，然後再啓動ROVER探測車。ROVER探測車會駛進月台，然後便可以溜了，之後回去ROVER探測車站，但這時候卻出現很多敵人，把敵人消滅後回到月台，然後隊員們進入SKYTRAN便能過關了。



把風扇啓動



由Ander維修大門







穿著背心牛仔褲的英雄又回來了！



重裝武力二 重點攻略

學者　山姆大叔

《重裝武力》的前一代是由大宇資訊所代理，雖然宣傳海報看起來不甚出色（穿著汗衫牛仔褲的主角...），但實際接觸遊戲後卻頗令人驚豔，全 3D 的超大場景加上成千上萬的怪物，可說是將硬體的能耐操到最高點（連編者的 P4+GeForce3 都會變成慢動作）。如今最新的第二代則由英寶格代理，想要測試自身及電腦最大極限的玩家不妨來試試吧！

注意事項

1. 本遊戲共分三個章節，共有 12 大關，每一關還有很多小關，因此本攻略是以每個小關卡如何過關為主，並且針對一些有問題或沒辦法走出去的關卡加以說明。筆者以下針對主角 Sam 接獲之訊息所顯示的部份來訂立標題，只要看訊息中的關卡攻略主題後面即可：例如神殿（Temple）就是訊息中的"Sierra De Chiapas：Temple"。
2. 遊戲中必須小心注意收集武器，尤其每個怪物都有對其比較有效的武器，因此多收集武器絕對是通往勝利之路。
3. 遊戲中的門通常設定為已完成這相關的事件時，則不會再開啓；若是應能開啓但目前無法開啓時，則主角則會收到分析的訊息，經過分析後，訊息會告知如何過關，因此看訊息也是很重要的喔！
4. 既然是第一人稱射擊遊戲，所以大量殺戮是免不了的；尤其在本遊戲中，一進入空曠地區或是有很多敵人的場景，就盡量利用地形避開敵人的群攻掃射，如此才有活命的機會。
5. 盡量熟練熱鍵與動作，不管是跨越機關或閃避敵人攻擊，都必須有良好的動作訓練才能達成，否則很容易就慘死當場喔！

關卡重點攻略

第一關 Sierra De Chiapas 墨西哥契雅帕斯高原山脊

失落的河谷（The Lost Valley）

主角一開始就會掉入池塘之中，這時趕快往上浮吧！若是待在池塘太久，可是會因為缺氧而死喔！一浮出池塘，前面會有一個木製的小平台，台上會有一把電鋸，這個電鋸對初期非常有用，所以要記得拿。

接著不要傻傻的往前進，因為叢林中視野不佳，會看不到敵人進襲，貿然前進會一直遭受突擊；最好的方式就是先爬上附近的斜地，地勢越高越好，由於敵人會事先在草叢中埋伏，這時會轉而向這邊過來。將敵人依序解決後，可以登高四處看看，若是視野中有一閃一閃的狀況，便代表那邊有物品可撿，應該可以撿到不少好用的東東。接著會看到遠處有個遺跡，就往那邊去吧！



爬上附近的斜地引誘敵人過來

遺跡前大門（先打再說：Shoot and Ask Question Later）

來到此處可以看到很多物品與一把狙擊槍，將狙擊槍拿起來，接下來查看遠方遺跡上方，會隱約看到一個人身蠍形怪，使用狙擊槍的狙擊模式將它射死。接下來會發覺門仍打不開，現在要小心囉！請準備面對一場即將來臨的大戰，因為會有很多鳥形女妖飛過來攻擊，將這群敵人全部打倒之後，大門就會開了。一進入遺跡，可能會有敵人出現（視選擇的難度等級），別管他們，直接趕快一路跑到遺跡內，進入大門即可。



遠方遺跡上方會有一個人身蠍形怪

遺跡內陷阱（Crusher）

接下來沒什麼叉路，所以應該不至於在這邊迷路。一直往前進，沿途可以拿到不少好東東增加生命；然後到一座巨臉石像處，跳下去之後，會進入一個大廳，周遭同樣有不少好東西可以撿，但必須先對付來襲的敵人。解決完敵人之後，繼續往前走，會來到一個有鐵柱往下壓的場景，這邊必須要小心，因為被柱子壓到時可會損失不少血喔！由於這裡還有一堆敵人，可以巧妙的利用柱子將來襲的敵人壓碎。這房間兩側都有開關，按下開關就可以通過這個房間了。

小心敵人偷襲



沿著通道繼續前進



鐵柱往下壓的場景

正確的道路（Right Way）

走出遺跡，來到外頭，又重新回到了谷地，這邊有高低不一的地形，只要按照這邊地形訊息的主題Right Way，朝右邊走即可。這邊會面對之前的敵人，不過這還不是問題，最大的威脅是一種擁有四隻手的綠色惡魔，牠發出的綠色能源彈具有追蹤功能，會自動鎖定並且一直追蹤，只要發現有這類型攻擊的時候，請馬上換狙擊槍進行狙擊攻擊，先將他們射死再說。經過吊橋之後，下了台地，這邊同樣有零星的敵人，將敵人消滅之後，會來到了一水窪地，中間有個神像。



谷地這邊有高低不一的地形



換狙擊槍進行狙擊攻擊

神殿（Temple）

這邊就是瑪雅通往另一個地點的神殿了，前面的水塘上有浮著的木頭，只要邊走邊跳就可以度過這一關，到達巨臉石像的底下。不過這邊要小心水底下的怪魚，牠們會發動閃電攻擊，還有武器中的火焰噴射器在水底沒有效用。進入大門後會有一小段過場動畫，同時這一關也算通過了。



水窪地的中間有個神像。



小心水底下的怪魚會發動閃電攻擊


終於過關囉！

第二關 Valley of The Jaguar

墨西哥溪谷中的美洲豹神殿

跳躍者（Bouncers）

沿著道路一直前進，很快就可以來到這個充滿著飛行輪的平台；接著就是要想辦法藉助風的力量通過這個深谷。這邊有個比較簡單跳躍的方法，首先確定自己跳躍的方向，然後往下看，看自己的立足點是否是飛行平台，然後在跳躍下一個靠近的飛行平台時，記得是在往下降時再往前跳；由於操作會慢一步，就能順利的通過飛行平台。到達中間經過吊橋後，這邊的飛行平台會有點斜，所以要掌握好方向，繼續依照此方式過這個關卡即可。



充滿著飛行輪的平台

拉桿（Switch）

一直往前走後會遇到這個難關，而飛行平台也再度出現。這邊請先往左邊的飛行平台前進，在山崖邊有一個建築物，這邊會有一個拉桿，將拉桿按下之後，另一邊右邊的飛行平台會向左方移動，這時就可以飛向前面那些發藍光的平台了；往前飛行到發藍光的平台，接下來先存檔，這些發藍光的平台會讓站在上面的人向前噴射過去，而且這邊四隻手的綠色惡魔再度登場，所以在空中很容易遭攻擊，建議被攻擊後，先記好其位置後再讀取進度，然後用狙擊槍先將他們預先射死，然後再飛過去過關即可。



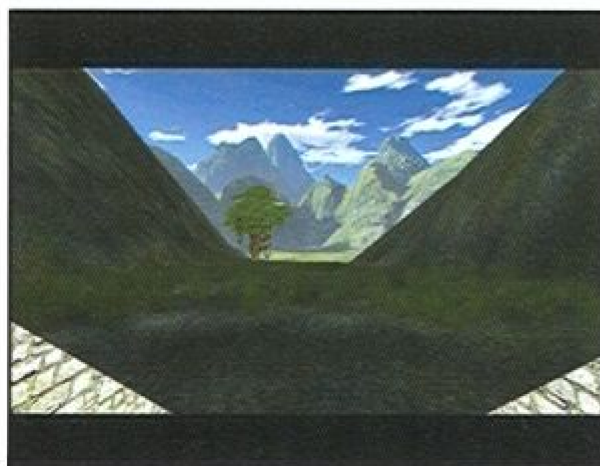
將拉桿按下後，另一邊右邊的飛行平台會向左方移動



用狙擊槍獵殺惡魔

秘密峽谷（The Secret Valley）與兩個台座（Two pedestal）

沿著通道前進，終於到達另外一個地方，這個山谷就是美洲豹神殿所在處。中間有一個小高台，前面則是主要神殿（目前過不去），兩旁各有一個附屬神殿，先想辦法到中間，由於這邊地勢開闊，想躲過敵人攻擊，就看個人戰鬥能力囉！這邊我方武器也不少，所以就存檔後拼拼看吧！到了中間高台除了有物品補血及補彈藥外，最重要的是可以讓系統檢查此高台，然後會發覺有兩個台座，接著會有訊息表示若是要通過前方建築的門，必須到兩旁神殿各拿取一座美洲豹神像。



這個山谷就是美洲豹神殿所在處



檢查此高台會發覺有兩個台座

美洲豹黃金像(Gold Jaugar (male))

先往這個高台的右邊走，過了橋後就可以進入一個神殿，持續往前走並殺掉沿途敵人。接著下高台後，就可以進入房間並看到一個水池，中間就有美洲豹黃金像，這邊只要小心水池放電的怪魚即可。



中間就有美洲豹黃金像

拿到神像後，會有一小段過場劇情，中間台座會出現一隻新的惡魔，接下來就可以出去了；出去後要小心敵人可是非常多喔！尤其在靠近中心台座附近，會被圍攻，所以先遠遠地將惡魔狙擊掉，再將周圍敵人消滅。將美洲豹黃金像安裝之後，就可以前往另一邊神殿了。

釘牆（Spikes）

這邊的神殿比較麻煩，因為有機關。首先必須通過一個房間，旁邊有釘牆，加上這邊會被風吹得歪歪斜斜，所以得小心前進，別太靠近兩邊。這邊敵人會出現一種自爆的怪物，記得別讓他們近身。

光的路徑（Light Path）

這邊只要沿著光的路徑直接到另一邊即可，這邊會有敵人伏擊，不必管他們，直接趕快通過即可。

兩個美洲豹黃金像（Both Gold Jaugar）



當拿到另一個黃金像時，台座會有一個惡魔出現

拿到美洲豹黃金像後就可以殺出去囉！當拿到另一個黃金像時，會出現一段訊息，同樣會有動畫顯示台座有一個惡魔出現，這時就可以尋原路出去了，



先從遠處將惡魔狙擊掉

置放兩個美洲豹黃金像（Both Gold Jaugar Placed）

出去之前要小心，並將彈藥盡量補滿，接下來是場硬戰。解決完惡魔之後。將黃金像放上，這時會有動畫顯示，上面的門會打開；這時過去要小心，接下來又有一堆敵人在這邊出現。進入門之後，可以到達一個祭壇，這時後會自然有動畫，表示又過了一關。



啓動機關，摧毀大門



拿取物品過關

第三關 Teotihuacan¡GThe City of the Gods

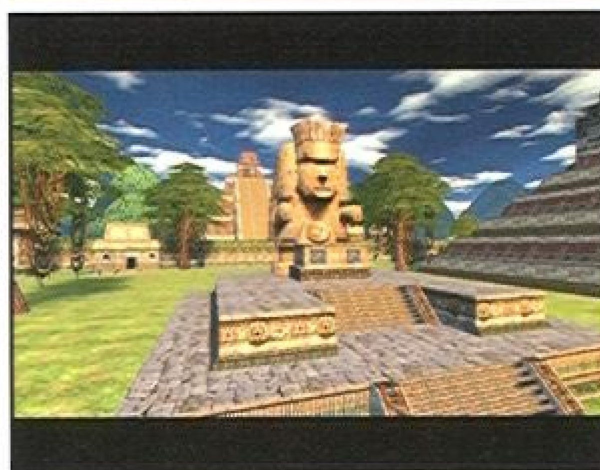
瑪雅文明遺跡－衆神之城

Montezuma 的面具（Montezuma `s Mask）

Sam 進入了這個古代的衆神之都，往前走不久就會見到一個雕像。走過去經過分析後，發現要打開往前方的門，必須先將兩塊面具放在這個台座上，下來就開始繼續行動囉！兩個面具依序都在台座兩旁的房間中，進入房間時當然會遇到不少敵人。分別從兩個房間中取到面具後，這時就可以回到中央的廣場囉！不過現在可是佈滿了敵人；將敵人解決後，將兩個面具放上去，接著就可以通過之前的門到達另一端囉！



瑪雅文化遺跡-衆神之城



要將兩塊面具放在這個台座上



這就是面具

超長途的奔跑（A Very Long Run）

遊戲這時要開始儲存囉！因為等一下可能必須要經歷一個非常難過的關卡，一進入就趕快往前跑吧！因為這邊敵人會源源不斷出現，所以不需要花時間去殺，也別因殺戮停下腳步，趕快往前一直跑，這邊如果電腦的硬體配備等級不夠力，可能會覺得速度變慢；沒關係，繼續往前跑即可。到大門後趕快過關，進去後會先到一個村落，注意一個有巨蛇標誌的房屋，進去後可以拿到額外的秘密武器與道具喔！



面對危險敵人



又是一個過場動畫



注意一個房屋尚有巨蛇標誌

地底城（Underground）

進入這個地區，可以發覺前方就有一個類似金字塔的高塔，這時往上爬，會發覺門打不開，沒錯，若是要等門打開，必須將等一下出現的敵人全部消滅，消滅之後門就會自動打開。走下去會先下滑一陣，通過一個危險的橋（掉下去就掛了），接著就會到達充滿赤紅岩石的地方。這邊會遇到不少炎魔，最後甚至會有大炎魔，火焰槍對他們是完全沒用的。走過炎魔區後，可以發覺有一個區域都是彈藥，補給後繼續向前進，就會有動畫表示過了這一關。



小心陷阱。





這邊會遇到不少炎魔



通過危險區域



一大堆的補給物品

第四關 Serpent Yard

瑪雅文明遺跡－巨蛇庭院



巨蛇標誌（Serpent Snake）

離開前一個地方，會發覺自己身在庭院之內。不用懷疑，接著從兩旁道路繼續前進，會來到一個巨蛇標誌的位置；這邊雖然有不少敵人，但不需要與他們纏鬥，繼續往這個標誌左上方的台階前進。

力場（Force Field）

沿道路繼續前進，在沒見到力場前不要停下來；進入力場後啓動力場開關，再躲在牆壁旁對付來襲的敵人；力場打開後兩邊會有砲火一直射擊，可以消滅較多的敵人。敵人消滅後繼續往前走，穿過門後來到另一個庭院。



力場打開後兩邊會有砲火一直攻擊

祭壇（Altar）

進入這個庭院會發覺有一個祭壇，祭壇對面會有一個巨臉石像，底下有一個門。不要理會這個地區的敵人，繼續往另一道門進去；進去之後會有很多彈藥，可以將這邊敵人都消滅（敵人並不多），這邊會有移動的傳送力場，碰到就會被傳送，要小心避開。中間有一個面具，拿取面具後就可以出去了。

巨臉石像（The Giant Stone Statues）

出去後，祭壇對面的巨臉石像會開始發射火焰彈攻擊祭壇，這時要有心理準備，一定會損血的！衝上去放置面具，當面具放好後，祭壇會發射初一道光將石像打壞，接著就可以進入門内了。



巨臉石像會發射火焰彈攻擊祭壇

損毀的石頭像（Bad Head Destroy）



進入門内，這邊免不了又有一場大戰，打贏後就可以進入前方建築物的大門了。進入大門，門裡只有一個空洞，這邊怎麼辦呢？就是往洞裡跳囉！跳進去進入水裡，沿著路徑游到底就過關了。

打贏後就可以進入前方建築物的大門了

第五關 The Pit

瑪雅文明遺跡－陷阱

碎體石柱（Crushing Blocks）

出水池後，繼續往前走，會來到一個一直有大石柱往下壓的場景，這邊必須要小心，因為被柱子壓到可會損失不少血喔！加上一堆敵人在此進擊，可以巧妙的利用柱子將來襲的敵人壓碎。要小心這邊石柱的動作相當快，看準時機然後快速通過。



被柱子壓到可會損失不少血喔！

危險的力量（Dangerous Forces）

接著繼續往前行，會進入一個房間，這個房間裡空空蕩蕩的，不過若是往前走，會發覺另一面門打不開。為什麼呢？答案是：等一下有一大堆敵人要圍毆啦！這邊只有自求多福啦～

幻世錄2 致命武力2 三國群英傳3 伊甸計劃 重裝武力2

不穩定的地面（Unstable Ground）

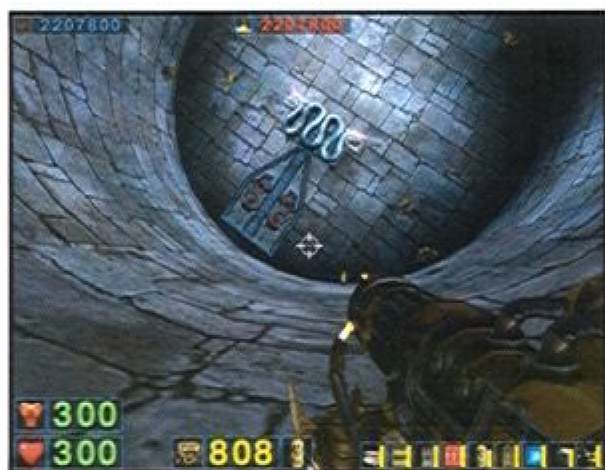
通過前一個房間，來到了另一個房間，這個房間的難題在於敵人是會自爆的青蛙怪，而且會不斷的飛撲過來，加上地面會不斷地移動，建議在此地使用跳躍跑到門前，再用重武力回頭將敵人消滅。

牛頓的夢魘（Newton's Nightmare）

走出這房間，接著是一連串的樓梯，往上爬，並且消滅沿路的敵人，兩旁有彈藥與物品可補給。到達最頂端，接下來又要滑下去啦！之後會進到一個房間，一進去，這個房間開始滑動，而且敵人會不斷出現過來，這邊可以繞圓圈攻擊，也可用跳躍逃避敵人攻擊。打完敵人後，從另一邊門後走出去即可。



在樓梯間進行戰鬥



牛頓的夢魘

出口（Exit）

終於到了戶外，這時又要開始面對四面八方的攻擊。將敵人的攻擊全部解決掉後，才能上第二層進入門裡，善用狙擊槍吧！敵人幾乎都是遠距離攻擊型。



到了戶外要開始面對四面八方的攻擊

壞消息（Bad News）

進入門後，來到一個廣場，這邊中間會有一個盤子，這時會有一段電腦動畫表示。一旦可以操作時，記得先儲存；這時中間會出現風之神，它是一個風的紅色集合體。這邊除了要打倒風之神外，還要對付周遭的小角色；周圍每隔一陣子會自動掉下一些補給品，可以隨時補給。先集中注意力攻擊風之神，由於過關後武器全部不見，建議先將重火力消耗掉以免浪費。狙擊槍相當有用，但是用大砲，火箭等重武器，可以順便轟掉旁邊的人；若是之前將第八項武器收集完整，只要使用大砲猛轟即可。盡量別太靠近，風之神會使出暴風讓人飛起，掉地後可會損血。這是很難打的一戰，但打贏之後就可以通過這一關。



踏上石板就可以過關

第六關 Ziggurat

亞述文明遺跡

可移動的巨石（Movable Blocks）

一開始是在一個戶外，進入房間後會發覺只有一口井，接下來要往下跳。先觀看下面的平台，依序跳下去，接著會到一個房間。這邊雖然名稱是可移動的巨石，但是其實這個房間有好幾個可供當作跳板的地方，要跳到上面，然後走到巨石的另一側跳下去。



可移動的巨石



這個房間有好幾個可供當作跳皮的地方

出口（Exit）

要進入前方的門，可是必須先往右邊，拿到鷹之翼（Hawk wing）這東西才可以喔！



先把敵人消滅吧！

庭院大門（Yard Gate）

走到這邊要進入這個門，同樣必須先經過一場大戰才能進入。



按下按鈕，打開機關



按下按鈕後，有些怪物會復活喔！

上鎖的門（Locked Door）

這邊門上鎖了，得嘗試找其他的路，旁邊有一條路，通往下面的位置。



通過滾動的水池

九死一生（One way up）

別懷疑，這邊有更多的高台，必須一直往上跳躍，直到出口出現。一不小心可是會粉身碎骨的喔！



這邊有很多的高台，必須一直往上跳躍

封住的門（Sealed Door）

這個門封住了，不過是暫時的，在訊息上特別指明，等一下有大戰要展開囉！等著對戰吧！

居住區域（residential Area）

接著會到達一個空曠的地方，只要記得小心沿途來襲的敵人即可，由於先前已經拿到鷹之翼，這邊應該不難通過。



取得鷹之翼（Hawk wing）

另一個居住區域（Another residential Area）

走到這個空間，同樣有四個門，前面那個門一樣無法通過，必須先從右邊開始觸摸石頭，然後再到左邊觸摸石頭，不過每碰一次再回來時就要打一次仗喔！

關著的門（Close Door）

還是一樣，這邊必須先將附近的敵人都先消滅，順便到附近的區域看看有沒有什麼房間，進去看看，拿拿補給品再回來，門就開了。

懲處廳（Chamber of punishment）

這邊比較麻煩，總共有四個門，除原先我們來的方位不算還有三個門。正前方的門打不開，要打開必須先往右邊門走去，裡面依序按下兩個槓桿，然後再到左邊打開三個槓桿，正前方的門就會打開。

守護區域（Guarding Area）

將所有守衛塔的人都消滅，不過這邊會一直不斷出現敵人，所以得耐心將敵人一一消滅。有些屋子可以進去拿到補給物品喔！

主要大門（Main Gate）

同樣還得打一仗，別懷疑啦！盡力去打就是了，接著就過關囉！

第七關 柏塞玻利：象之中庭

Persepolis：The elephant Atrium

大象廣場（The elephan square）

這邊是一開始的廣場。一開始沒有敵人，前面就是貞潔之門，此時進不去，必須先往兩邊去走；先朝左邊走，拿取武器與彈藥，出來之後會有敵人，同時右邊建築物會有一個物品可以拿，拿了之後就可以打開貞潔之門囉！



先朝左邊走，拿取武器與彈藥

貞潔之門 (Door of purity)

同樣有四個門，可以直接往右邊走即可。

熱浴缸 (Hot Tub)



右邊一直走過來，就會到達熱浴缸，進入池子內，會有動畫顯示通往前面的路已經開啓。

進入池子內會有動畫顯示。

上鎖的門 (Locked Door)

這邊會發覺一個上鎖的門，打不開，另外再找路吧！

另一個上鎖的門 (Another Locked Door)

這邊也有另一個上鎖的門，還是打不開，繼續沿著路徑往前走。

大象之門 (The elephan Door)



這邊有旋轉台必須跳躍，跳過旋轉台後，可以往右邊走，通過一些網狀部分的光滑房間，就到達最後的地方。

這邊有旋轉台必須跳躍，跳過旋轉台後，可以往右邊走

靠近庭院 (Approaching courtyards)

來到此地，戰鬥依然是免不了的，為了獲得勝利，目前只有先拼拼看囉！

第八關 柏塞波利：吉佳馬西的庭園

Persepolis：GCourtyard of Gilgamesh

需要飛翔之獅 (Winged Lion need)

沒走多遠就會發覺有一扇門，在消滅這裡的敵人後，偵察那扇門，訊息會告知必須有一個雕像才能通過。

吉佳馬西的神殿 (Temple of Gilgamesh)

目前沒有別的辦法，只有先從這邊過去囉！神殿有不少好東東記得補給一下，因為出去後可要先大戰一場呢！

潛水 (Nice diving)



已經沒有路了，不過兩旁有水池，所以就從水池下去吧！這邊必須進行長時間的潛水，所以要小心自己的氧氣值；注意中間必經之路都有可以換氣的地方，沿著換氣地方的方向就可以游出去。

從水池下去吧！記得要注意氧氣值

飛翔之獅 (Winged Lion)

到達大廳後沿著通道一直走，走出去就可以到達後院，這邊可以看到中間的涼亭有一個飛翔之獅的雕像，拿起它吧！接著往旁邊走，就可以穿過門到達原來的地方。



中間的涼亭有一個飛翔之獅的雕像

雄偉的大廳 (Grand Hall)

這個大廳沒有出口，不過會出現不斷來襲的敵人，覺得奇怪嗎？沒錯！只要打倒出現的敵人後，地板便會塌陷而掉到下一層；每一層的敵人會越來越強，大概要掉到第五層。與最下面的大炎魔交手過後，接著會有一陣時間沒事。不過.....

雄偉大廳的出口 (Grand Hall Exit)

原本是沒有出口的，不過當大型生化機械同時出現三個，而將他們都打倒之後，這邊就會出現入口了。



這就是大廳的出口

危險 (Danger)

通過後，會有一段下滑的地形，這邊要記得緊急煞車，跳過這個危險的洞穴。

信任的跳躍 (leap of Faith)

這邊只要往前走掉下去即可，底下有一座浮板，會帶著一直前進；不過也只能在這塊板子上活動，所以接下來好好面對各方的攻擊吧！待板子停靠好後就可以前進了。



下面看起來深不見底

再見！吉佳馬西(Goodbye Gilgamesh)



終於到達外面了，同樣是一片空曠，卯起來打敵人吧！打完敵人後，繼續往前進就可以過關了。

慘烈的作戰



繼續往前進就可以過關了。

第九關 Tower of Babel

巴別塔

典禮大廳 (ceremonial Hall)

一開始在此處先補給彈藥，同時消滅所有的敵人；中間會放著一個物品，撿起後敵人會再度出現。將敵人消滅穿越大門出去。

秩序廳 (Chamber of cosmos)

可以看到很多階梯，沿著階梯一直上去，途中同樣有不少敵人，記得用狙擊槍將他們一一消滅，然後必須通過一個長長的窄橋，小心別被撞飛了出去。



秩序廳的入口

衆神廳 (Chamber of deities)

這個廳剛進來時將相當黑暗，伸手不見五指，必須在黑暗中一直攻擊來襲的敵人；房間有處開關可打開燈光，不過建議先用重火力轟擊四周。必須將敵人全部消滅後，才能打開另一端的門。



用火焰槍攻擊

壯麗的觀點 (magnificent view)



來到此處，一定會驚嘆巴別塔景觀的宏偉，不過得先對付來襲的敵人；將敵人消滅後，走到門前，發覺門上鎖了，同時會出現一段訊息。

壯麗的觀點之門前

尋找三個智慧刻寫板 (Find three tablet of wisdom)

必須先尋找三個智慧刻板，建議先向右方大門前進。

第一個智慧刻寫板 (First tablet of wisdom)

繞過去，可以看到一個標誌，而標誌的另一頭是一個房間，裡面有第一個智慧刻寫板，不過要拿之前必須先對付敵人；拿了之後記得在房間內補給一番，因為待會出去還得來場大戰。

第二個智慧刻寫板（Second tablet of wisdom）

尋原路回到原地，往左邊繞過去，可以看到一個標誌，而標誌的另一頭是另一個房間，裡面有第二個智慧刻寫板，不過要拿之前一樣得先對付敵人；拿了之後記得在房間內補給一番，因為待會出去同樣得來場大戰。



尋找三個智慧刻寫板之一

關著的門（Locked Door）

這邊可以先看到一扇門，不過沒拿到第二塊板子前不能過去。

第三個智慧刻寫板（three tablet of wisdom）

通過大門，這邊有一條彎路，往裡面去可到一個大廳，往前一邊走，就可以看到一個房間，裡面有第三個智慧刻寫板，不過要拿之前必須先對付敵人，拿了後記得在房間內補給一番，因為待會出去同樣得來場大戰。拿到三塊刻寫板後回到原處，打開正中間的門，接著就可以進入了。

沒走幾步就會往下滑，滑到底後會進入一個房間，這邊記得先儲存，因為大魔頭要出來啦！過了一段動畫之後，審判之神出來了，這個傢伙攻擊力頗強，還好有很多柱子可以擋住，可別呆呆的先猛攻它，因為它會一直恢復生命力；先將所有四周在牆邊發亮的機器打壞，才可以避免它在受傷時恢復生命了。不過小心一點，審判之神在生命過低時會進行變身，攻擊力頗強喔！擊倒它後就可順利過關了。



開始滑樓梯囉！



先將所有四周在牆邊發亮的機器打壞



小心審判之神的二段變身

第十關 Citadel

城堡

旋轉殺人廳（Kill-o-Matic）

一旦跳躍到此處，會再度處於一無所有的狀況。先檢查一下目前的狀況，並盡量撿東西，接著打開門就到達旋轉殺人廳。多練習跳躍囉！抓緊時機在兩個齒輪間連跳即可過關，不過建議先將來襲的小敵人擊斃吧！



寂靜的月夜



得多練習跳躍才能過去

拳擊手套（Boxing Glove）

來到此地會發覺有個搖桿，按下去後，靠牆邊的一個平台會降下來；記得把握時間，趕快跑到平台上，接著就可靠著平台往上升，接著就到下一個地方囉！

橋（Bridge）

這邊要小心不被推下去，因為被敵人（例如狂牛）一撞，可能就飛到橋下，當場就掛了。要將橋前面的敵人全部消滅才能過關。

計時機械（Clock mechanism）

進入城堡此處，會發覺門打不開，只有從別的地方進入。先往左邊走到墳場，可以拿到一個聖十字架，接著往右邊走（若是不想也可以直接走正門），然後尋路到達此地。要把握時間連續跳兩次，跳到窗外會回到原先城堡的外面地方，然後再到城堡的門口。



先往左邊走到墳場可以拿到一個聖十字架



城堡入口 (Castle Entrance)

必須將這邊所有的敵人都消滅後，才能進入此處，橋也才會放下。



必須將敵人都消滅後才能進入

城堡內部 (astle interior)

這邊有一直往上延伸的階梯，必須一路殺上去；雖然沿途敵人不多，不過手上彈藥有限，還是請多小心。

關著的門 (Closed Door)

到了這個地方，會發覺門是關閉的；旁邊有個洞口，可以直接下去到達最底部。記得從水邊起來，沿著岩壁到達該地方的大門。



製作小組的圖也看得到喔！

旋轉殺人廳再現 (Kill-o-Matic Again)

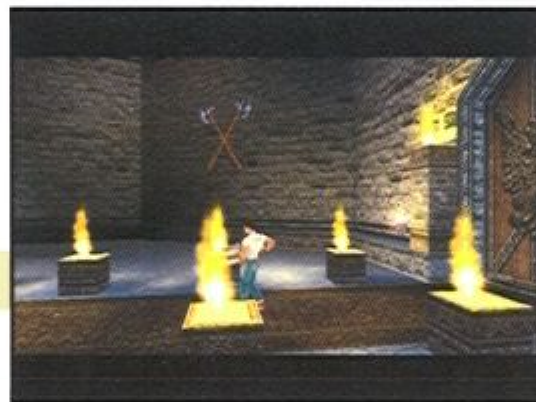
打開大門，繼續一直向上就來到此處。此處與上面旋轉輪的不同之處，在於這邊會上下盤旋，同時敵人也不少，要多小心喔！



熔炎洞穴，路小又深不見底

不明搖桿與精準搖桿 (Switch with unknown purpose) & (Switch with exact purpose)

兩邊搖桿都各拉一下，繼續往上面一直走，來到一座大門前，將這邊所有敵人消滅後進入主廳，這一關就算過關。



終於又過關了

第十一關 Land of Damned

被詛咒之地

自殺性的武裝部隊 (Armed kamikaze)

走出城堡，接著來到一片雪地，然後會先到一個中間有風車的雪之城鎮，依序還有幾個雪之城鎮。這邊要小心樹木，雪人有些是敵人偽裝的；由於此時武器不多，要盡量搜索以獲得武器。敵人都還算容易對付，只要一直往前走即可。接著穿過一個大門，來到洞穴入口，準備開始最刺激的冒險吧！



美麗的雪地風車



小心敵人偽裝



同樣記得要隨時補給喔！



漂亮的城牆

熔炎洞穴 (Lava Cave)

道路只有一條，相信一定不會迷路，不過要走過卻可是千難萬難，一旦遇到熔炎小路，就開始儲存吧！因為這邊路小，加上敵人蠻狠的，只要被擠被撞，一掉下去必死無生；加上敵人雖然不多，卻只挑在必經之路上出現，所以看那邊敵人出現，往那邊走即可。中間會有需要跳的地方，同樣要小心應戰，儲存在本關是第一要務。



小心前進

魔法傳送點（Magic Portal）

過了熔炎洞口，來到一個巨臉石像處，這時有一段動畫。出去後同樣先儲存，因為可以看到冰上有一座堡壘，目前的任務就是到達堡壘前面並殺光敵人。一開始先別管敵人，儘速到堡壘前的門口處，因為只有那邊才不會滑，不然一被敵人撞倒就馬上滑來滑去，這在敵人到處都是的狀況下是很危險的。使用此方法也可以有效應付一群來襲的敵人，用重火力壓制他們吧！殺光之後進門就過關了。



魔法傳送點

第十二關 The Grand Cathedral

雄偉的大教堂

無邊的庭園（Infinite Courtyard）

到達這個庭園後，會有一大堆怪物往這邊衝；這時循著路徑一直往前跑，若是途中有看到速度之鞋，不妨去取得以增加速度。途中不要停，一直跑到一個旁邊有大砲口的地方，在這邊要趕快衝過去，因為對面會有一台旋轉砲台（Rotating Cannon），它會不分敵我地轟擊，若是能躲在它後面，它會幫主角消滅如潮水般來襲的敵人喔！就算敵人能僥倖衝進大砲陣地，只要再補牠一發應該也就掛了。等到眼前敵人都清光，就可以繼續前進。



利用大砲消滅如潮水般來襲的敵人

跳墊（Jump Pads）

玩過西部牛仔或射擊飛盤沒有？這邊要練得就是準度，必須一直射擊跳過來的敵人，這個地方很好玩，不過敵人一樣很多。周遭牆上也有敵人喔！狙擊他們之後就可以過這一關。

神聖之血教堂（cathedral of Sacred）

一進入此地，廣闊無邊的草原真是令人身心舒暢，不過接著會出現一隻四隻手的大惡魔，利用周遭的物品進行補給的動作；因為大惡魔因為體積太大，會進不了建築物，若是將牠檔在柱子旁，會連攻擊也打不到我們。

不過這還算小Case，比較麻煩的是在打完大惡魔之後，會風雲變色，此時最好是趕快跑吧！因為天會降下焚火不斷攻擊地面，同時四週敵人會不斷出現，這時最好躲到遠處大教堂的後面（要跑很久），有敵人過來就見一個殺一個，然後慢慢撐，等到敵人死完之後才能過關，所以就在後面等個十來分鐘吧！最後將教堂大門前的敵人消滅即可進入。



天火焚城

強力魔法（Powerful magic）

最後一戰了。將敵人清光後，最好在中間神聖之血教堂進行補給，因為最後大決戰時除了一開始的物品外，還會隨機出現補給物品，所以先將身體補充到最完整的狀況再進入吧！進去後，就要對決最後大魔頭：大巫妖，它的攻擊力其實不強，但是麻煩的是它會忽然不見，所以記得一開始門口的背包千萬別用，先將所有的重武器對他攻擊，不夠再用背包補給。小角色盡量少打，否則越後面出現的越厲害。最後一戰了，最好隨時儲存吧！



最後大魔頭出現



終於將他解決了



結局動畫，居然與聖杯有關



不過，教堂居然射出太空船，冒險還沒完呢？

秘技開發室

讓玩家可以更輕鬆玩遊戲



公告

歡迎大家來到攻略圖書館的別室-秘技開發室中，本開發室將會提供人民各式各樣的遊戲秘技，不過光靠我遊戲仙人獨力開發，一定無法應付人民龐大的要求，所以希望大家一起開發秘技，請將秘技開發稿寄到開發信箱spitz@unochina.com，本開發室將提供所有開發者應該得到的獎賞，每位開發者將得到20P 跟 20G 的獎賞，如果經我遊戲仙人評定是好的、優秀的遊戲秘技，我視情況給開發者更多的獎賞，請大家踴躍投稿。

另列注意事項

1、凡秘技開發者，請不要把秘技開稿洩漏給其他不相干人等知道。
2、關於秘技開發稿的內容，請開發者自行先確過內容是否正確。
3、秘技開發稿內容請標示清楚如何啟動秘技。
4、秘技開發者請清楚留下暱稱（筆名）、真實姓名、電話、住址、身份證字號。

◆ 如果沒有遵守以上幾點者，一律不予刊登使用。

■學者：紫色一族 ◆20P ◆20S



重裝武力－二次出擊 Serious Sam the Second Encounter

在遊戲中按下 ~ 鍵開啟控制台，然後便可以輸入以下密技：

please god	無敵模式
please refresh	補充能量
please fly	飛行模式
please ghost	穿牆模式
please tellall	查看所有信息





■學者：小瑜 ◆15P ◆15S



維京物語 CULTURES

○按下 F2 鍵後輸入以下密技

FUNEXPLORATION	整張地圖
FUNFILLUP	可增加船上所有道具 5 個
FUNSPEEDUP	加速模式





■學者：LIVING

◆20P ◆20S 



炎舞

● ps.以下的方法均是未使用更新檔的情況



連續升級法

先在戰場上存檔，退出遊戲，啓動 Windows Media Player 後，再啓動《炎舞》，這時會出現訊息視窗要求放入 CD，不管它，按“重試”後，再按“取消”關掉。接下來把 Windows Media Player 也關掉後，再一次啓動《炎舞》進入遊戲，讀取存檔中的戰場，現在不論敵我，只要每攻擊一次，雙方皆會升級一次。就可以加屬性了，但，只限該場戰役，結束後，下一場戰役就沒了，若要再使用，必須離開遊戲，再使用上述方法即可。

建議：先加體力，這樣只會提高防禦力，而敵人打不死我方，卻可以慢慢打死對方，就可以一直升級了 ！

物品倍數增加法

打倒訓練所中的怪物都會有錢和戰利品，戰利品會存放在倉庫中，先不要去動它，經過幾次戰場或多打幾次訓練所後，你會發現物品數量倍增，只要把東西再拿去賣就有很多錢了，只是東西多的時候要翻出來賣是件麻煩事。

■學者：武士

◆20P ◆20S 



三國之星海風雲 2



在遊戲中按 ENTER 後輸入：

sset level 255	等級 255
uunmask all	迷霧關閉
pproduction speed	生產加速
rresearch all	可生產所有建築
sset ore 999999	增加礦石
sset ki 999999	增加天然氣





■學者：nono

◆20P ◆20S 



幻世錄 2：魔神戰爭

物品無限複製法

首先先更新至 V1.02 版，
然後在物品介面上把要複製的物品，
放在第一格（最靠近人物大頭貼），
接下來快速地將物品移至人物大頭貼，
會發現物品欄內有一個物品，
游標上也有一個物品，
如此就可以複製了。

氣力無限使用

先在設定選項內打開自動戰鬥，
在攻擊重點上勾“必殺”，
防禦重點上勾“閃反”或“防反”，
之後就把各個角色的氣力用到 100%，
不用滿，不過要有足夠的氣力才會用絕招，
這樣你會發現氣力値都不減少喔，
不過最好在每個角色攻擊之前都先存檔，
如果不滿意攻擊的話，還可以讀檔再來一次 。



學者：fido ◆20P ◆20S





百鬼夜宴



●在地圖畫面輸入密技，如出現音效，即表示輸入正確，注意：有*的地方表示要按空白

EO3JI3FU062	金錢+50000
RU8*22L42RM43	所有道具持有量變成1
RU8*2H963XUL42	材料+100
H94220*1OK	未研發的菜單瞬間完成
按 CTRL+SHIFT+地點	進去任何地點不扣回合數

學者：丫笨 ◆20P ◆20S



可汗

KOHAN：IMMORTAL SOVEREIGNS





▶ 在遊戲中按 ENTER 後輸入密技

yeahbam	立即勝利
free god	得到黃金
hoody hoo	所有產量+10
speed it up	快速建築
unpleasant dreams	叛亂
show fog	地圖全開

學者：丫慶 ◆20P ◆20S



太閣立志傳 4



提升武力值：

大家可有為武力值低的武將而煩惱呢？現在有一個簡單的方法，能令你輕鬆提升武力值！（適合任何一位武將）

遊戲一開始，先買一個茶具，再到京之町的公家宅，再跟他來幾個茶會。等待親密度上升，他們叫你去找找那十個名所的，只要承諾幫他找，最後他便會送你一個武力值 +17 的武具了。

開店鋪做老闆：

大家如果是做浪人的話，首先到任何一町的座選商人入門。之後到京之町、界之町、石山之町或博多之町裏的商人宅，那麼便可以進行做商人的旅程了。記著一點，到那一個町入門便要搬到那一個町裏住。商人宅的老闆會叫你做事的，相信難度不高，拿到該町的稱號後，返回自家宅便可以做老闆了。

學者：猜猜

◆30P ◆30S





蒼穹霸主

Etherlords



先按下"~"鍵，然後輸入"EtherRevelation"再按下Enter，然後你就可以輸入你想執行的密技。

1 冒險模式密技

open_fog	移除戰爭迷霧
]hide_fog	回復戰爭迷霧
lose	失敗
win	勝利
save	快速儲存
load	快速讀取
player	提供玩者消息
give all	在所有 resurces 得到 15 單位.除了 ether 以外
view resources	提供有關 resources 消息

2 戰鬥模式密技

lose	失敗
win	勝利
view_hand	顯示敵人
hide_hand	隱藏敵人
swap	將你和敵人交換
view army	提供有關你軍隊的消息
view players	戰鬥員的消息
view spells	出現明細表







學者：Tear

◆20P ◆20S





八年抗戰



在戰場模式中：點選任何一部隊，然後執行『休息』的指令

在休息特效出現後，還沒有結束前，快速將滑鼠游標移到右上角系統命令小圖示處，連續點超過10次。記住，這個動作一定要在休息特效播完前完成，如果出現儲存或載入視窗也沒關係，你只要按滑鼠右鍵一下就能去除。

如果正確的話，畫面下方會出現一個命令輸入列，這時就可以打字輸入命令了。至於密技有無開啓，按完後輸入底下秘技看看就知了





power	即可將該單位的士氣、戰力、經驗立刻全滿
point	恢復所有部隊行動點數
mat	增加總物資 100
supply	補給特定部隊的部隊資源（會扣總物資的數量）



種花搶PS2!?

真的還假的～想買PS2？？
不用買了啦！讓TGL送你就好了！





第一名 大富翁獎 Ps2一台1名
（花費愈多蹟金愈有機會搶到PS2唷！）



第二名 創意獎 PHS手機一隻1名



第三名 特別獎 漫畫書一套1名





參加獎 神秘小禮物一份 N名
(*投稿就送)

小提示

玩家藉由→賣種子(得到錢)→
買花圃→種花圃的方式來進行種花，搶PS2的活動!!

活動時間：2002/2/2～4/30（於2002/ 4/ 10 公佈得獎名單及作品，屆時也在軟體世界5月號公佈得獎名單）

活動內容：只要玩家在最有錢的時候將錢拿去買花圃就OK的啦～

參賽方法：只需將自己要參賽的花圃存在第一個存檔位置，然後將 "奇蹟資料夾內 user下的 save.1"
寄至客服信箱並註明：參賽者的『姓名、匿稱、電話、地址』就可以了^_^，
若參賽者資料不齊全者即視為自動棄權。(service@tgl.com.tw；service2@tgl.com.tw)

參賽資格：限台灣，澎湖，金馬地區之玩家；只要是想拿大獎的就發揮您的創意吧^^!!

領獎需知：由於前三名獎項為貴重物品；
需親自來領，請攜帶～印章、身份證影本和奇蹟花園原版遊戲至本公司領取。並拍照留念^^~
（這是一定要的啦>:D，若有造成您的不便之處，敬請見諒）
** 依法規定，獎品價值超過新台幣10,000元以上須自行負擔15%稅金**

獎項及評分標準：分別由創意、耗資、美觀、整體感去評分。** 若有相同之作品則以先寄件者為優先錄取 **

http://garden.tgl.com.tw



「遊戲原聲帶同步上市　請洽各大唱片行及漫畫精品店！」

[主題曲]
演唱：土屋亞有子
作曲：岩垂德行
作詞：貞方祥

[片尾曲]
演唱：土屋亞有子
作曲：大久保薰
作詞：貞方祥

自製飆可愛 撼動上市！
2002/02/02
For Windows 95/ 98/ 2000

遊戲內附贈奇蹟大富翁

奇蹟花園
Miracle Garden

出版發行 軟體世界 智冠科技股份有限公司
http://www.soft-world.com　http://智冠.TW
製作開發 TGL 台灣帝技爺如科技股份有限公司
http://www.tgl.com.tw

每個人都有自己的一片天空，我只是找到屬於自己的舞台罷了！

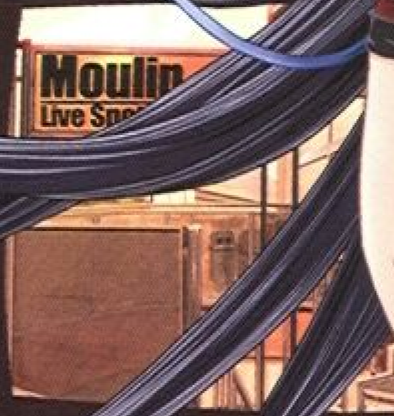








挫折並不足懼，









只怕喪失靈魂…







「舞」月搖滾上市

多重結局冒險遊戲

遊戲中多不勝數的分歧，依你的不同選擇即會將你帶向另一部嶄新的劇情！

全程語音動畫MTV

專業聲優全程配音，音樂MTV以電影手法呈現，更收錄多首動人主題曲！

緻密CG與精彩劇情

收錄數以百計的原繪CG，及長達十餘小時的細膩劇情，還有完整回顧模式。

簡便操作系統

只要以滑鼠即可完全操作，所有功能亦支援鍵盤熱鍵及搖桿。

LET IT ROCK GENTLY

紅磨坊

SHE WAS BORN AND LIVED HER LIFE FOR ROCK'N'ROLL

閃電風暴

Raycrisis

不朽的射擊名作，全3D雷射交錯的震撼，
「閃電風暴」系列最新作—PC版，全新誕生！

為了阻止超智能神經電腦「Con-Human」的暴走，你駕駛戰機毅然侵入，
將自發性意識變換為邏輯數據的神經電腦衍生出的邏輯空間之中，
一面不斷擊毀持續暴走的神經電腦構築起的防禦邏輯程式，
直指最後神經中樞，非常制御用邏輯神經程式。
最後目擊到的，究竟會是什麼樣的光景！？

出版發行/

軟體世界 智冠科技股份有限公司
http://www.soft-world.com　http://智冠.TW

代理製作/

台灣帝技爺如科技股份有限公司
http://www.tgl.com.tw/

For Windows95/98/Me
3月 NT399元

網路麻將搞笑天王，2002萬眾矚目連莊登場！

2002 明星3缺1

最受歡迎、卡司更強的
「明星三缺一」2002痛快再現，
網羅吳宗憲、唐從聖、鄭裕玲等超強明星陣容，
各式風格的牌桌、場景，超乎想像的自創人物，
超勁爆的噴飯語音，
陪您新年行大運、連莊爆笑一整年！

天王級明星陣容
麻將遊戲的
ON-LINE KING！！

桌面視角 魄力刺激 緊繃你的打牌神經！





麻將AI 強化提升 高手菜鳥隨心上手！





網路連線 穩定連結 天南地北一起快活！

明星耍寶 擬真搞笑 麻將快樂統一中國！

研發製作/ IGS 鈊象電子　出版發行/ 軟體世界 智冠科技股份有限公司 www.soft-world.com http://智冠.TW

一個使命—改變了志狼的命運・一個下載—扭轉了手機的氣勢

專屬手機鈴聲、圖案下載改變你手機的氣勢

原畫—三原義人

龍狼傳

三國新章

破凰之路

使命創造命運

The Legend of Dragon's Son.

軟體世界 智冠科技股份有限公司 http://www.soft-world.com http://智冠.TW

遠傳電信 www.fetnet.net

配樂鈴聲 下載方式 ：只要自手機輸入*149 * 111 * 下載代碼 # 即可

81 **龍狼心**-龍狼傳代表鈴聲，龍狼心，志狼情

82 **追**-輕快旋律鈴聲伴隨著追逐年輕夢想的腳步

83 **甜蜜**-甜蜜的鈴聲悠揚，猶如陷入蜜戀中的心情

84 **月光使命**-接受著命運的安排，就讓月光鈴聲引領我去冒險

85 **只與你相隨**-勇氣鈴聲，縱使驚險艱難，只要有你，我就能勇敢面對

遊戲圖案 下載方式 ：只要自手機輸入*149*112*下載代碼 # 即可。

2031 2032 2033 2034 2035

2036 2037 2038 2039 2040

手機螢幕 下載方式：只要自手機輸入：*149*115*下載代碼 # 即可。

1000 1001 1002 1003 1004

說明事項 ：1. 以上服務目前僅開放遠傳電信用戶下載 2. 除手機直接下載外，也可直接至遠傳電信www. fetnet. net電玩配樂/電玩卡漫/智冠魔鈴Call區下載

3. 每個圖案、鈴聲下載只要優惠價 3元。收費以收到簡訊與否為依據。本項服務適用於支援此項服務功能的手機，例如 Nokia 3210 / 3310 / 6110 / 6138 / 6150 / 6210 / 7110 / 8210 / 8310 / 8250 / 8810 / 8850 。 4. 每個手機屏幕圖案每則每次新台幣 10元（包含：簡訊傳輸費 3元，圖案內容費 7元、本服務目前僅提供靜態手機屏幕）本項服務適用於支援此項服務功能的手機，例如手機螢幕服務適用手機：諾基亞3310，3330，8250

【中國魔法牌】

可增強式集換紙牌遊戲

全球獨創六角戰棋系統

系列之一 天子傳奇



預組套牌
建議售價250元
增強包
(內含10張牌)
建議售價50元

採自香港漫畫大師黃玉郎的「天子傳奇」大作，完整呈現古中國殷商末期動盪不安的局面。
其中，仙獸妖魔道等人物、玄妙的招術、巧奪天工的法寶，再加上【中國魔法牌】獨創的靈氣靈力系統、強調區域的遊戲格局、相生相剋的五行陣法，你將是這場世紀之戰的主導者，體驗呼風喚雨的滋味，挑戰自己智慧的極限！！

系列之二 封神演義



雙人預組套牌
建議售價250元
增強包(內含10張牌)
建議售價50元

以中國古代神怪小說之不朽之作為背景，將更豐富的人物造型，更多變幻莫測的法術及眼花撩亂的絕招融入【中國魔法牌】中。
除了大大考驗你隨機應變的反應及創意思考能力之外，對於【中國魔法牌】在易卜神算的功能，更是如虎添翼。

系列之三 時間之輪

採用德國
Phoenix Diamond
頂級紙牌專用紙張印製



增強包
(內含10張牌)
建議售價60元

改編自美國小說家羅伯．喬丹(Robert Jordan)著名科幻小說系列—時間之輪(Wheel Of Time)。
不斷運轉的時間之輪，不僅為【中國魔法牌】注入中古歐洲黑暗時期的詭譎氣氛，時空的交錯混亂、龍之傳承與闇之一族之間不所不用奇擊的爭鬥，以及新玩法—「六角戰棋」的推出，更開創【中國魔法牌】的新格局。

系列之四 水滸傳



2001年暑期隆重上市，以家喻戶曉的民間傳奇故事為背景。本系列以強而有力且容易架設的陣法為主要特色，除了為【中國魔法牌】帶來新的平衡之外，也能讓你在官方每年度總獎金50萬的比賽中更得心應手，高額獎金唾手可得，不再是天馬行空、遙不可及。華麗的腦力激盪盡在於此，請拭目以待。

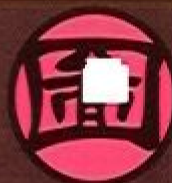
http://www.arcane-dragons.com













換你出招



十年寒窗無人問

一畫成名天下知

你有著才華洋溢卻一直乏人問津嗎？
想邁向成功畫家之路卻遲遲無法踏出那第一步嗎？

智冠科技爲促進與玩家之間的互動關係，並增加紙牌圖案之豐富和收藏性，特此舉辦特約插畫家徵選活動，不管你是不是中國魔法牌玩家你都可以來投稿「圖」謀一職唷！

活動辦法：

《一、徵稿類型》

1.一般插(漫)畫家：以手繪圖稿或電腦圖稿爲主。
2.紙雕作家：以紙雕作品爲主，再以相片圖稿參加徵選。
3.水墨畫家：以國畫、水墨畫爲主，用以表現出濃厚中國風味。
4.剪紙：以中式剪紙風格創作，再以相片圖稿參加徵選。
5.其他：只要能與中國魔法牌或有其相關之圖片皆可。

《二、創作方向及主題》

具有濃厚中國風味之圖片皆可，創作之主題以中國歷史、神話故事爲背景。

《三、送審方式》

1.請參加徵選者將創作之完整作品圖稿至少3張，寄至高雄市前鎮區擴建路1-16號13樓黃道之龍收或以電腦檔案傳至AD@unochina.com並註明要參加徵選特約畫家。
2.參加本徵選之稿件不予退還。如需將稿件寄回者，請附上足額郵票與回郵信封以利歸還作業。
3.參加徵選之畫家在本公司收到稿件後一週內通知是否錄用。
4.經錄用後聘爲特約畫家，將從事日後中國魔法牌各系列數張不等的圖畫創作。

《四、獎勵辦法》

除錄用者之外，並將選出佳作數張。獲獎者將可得到市價250元之中國魔法牌預組套牌一副。

★★特約畫家受聘後將依個人能力配發數張紙牌主題，在規定時間內交稿，再依合約給予酬勞。紙牌上將印出作者之姓名，並贈送該作者一張該紙牌之特製閃卡。



★中國魔法牌官方網站http://www.arcane-dragons.com
★電子郵件信箱AD@unochina.com
★服務電話07-8150988轉315







2002 http://show.tca.org.tw

南區春季電腦大展

4/4-8 (10:00~18:00) 台糖物流園區

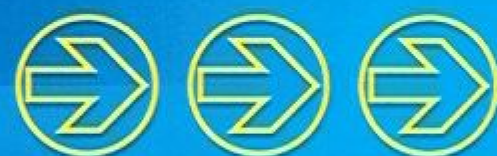
COMPUTER EDUTAINMENT& MULTIMEDIA SHOW



比資訊月更便宜，買電腦樂透了！

- **勁飆超低價． P4 新世代**
  （各式新型電腦、NOTEBOOK、PDA等，開春回饋超低價，汰舊換新好機會！）
- **電玩遊戲賺翻天**
  （憑此券至智冠攤位只要 300 元，即可搶購當紅電玩遊戲 " 水火金雷 "($699)一套，並可領取來店禮一份）
- **e世代新人類必備產品勁爆大特價**
  （數位相機、ＤＶＤ、ＶＣＤ擁有最佳時刻！）
- **穿越超時空．漫遊新視界**
  （讓你以最省的金錢在最快的時間內遨遊世界各地）
- **親子歡樂園．一同來上網**
  （凱蒂貓、企鵝家族、天線寶寶、草莓姐姐‥多項幼教軟體等你一起學電腦!）
- **酷炫的高縣e文化等你來神遊**

全國10大優良電腦大廠聯合舉辦，內容豐富，不容錯過





台糖物流園區：
高雄市前鎮區成功二路

指導單位
高雄市政府、高雄縣政府

主辦單位
財團法人中華民國電腦技能基金會、台北市電腦商業同業公會

協辦單位
國立科學工藝博物館、中華電信、聯強國際、宏碁科技、華碩電腦、國眾電腦、IBM、倫飛電腦、惠普科技、智冠科技、大高雄有線電視、FM98.3港都電台


公主


沙雷納


賢者尼爾斯


藍斯洛


魔王



遊戲向上委員會

騎士團在此進行石盤的評鑑

會議中

我有一個問題！

到底什麼是「角色扮演」遊戲啊？

哼哼！這個問題問我就對了！

所謂角色扮演遊戲就是……

在某國的村莊中，一個普通到不能再普通的村民，突然為了不明原因，一定要離開出生的村莊，也許還會有一堆跟屁蟲。

天氣真好。

嗨！

也許還會有別的伙伴加入。

一路上會遭遇到重重的險阻……

蕃茄！我討厭蕃茄！！

啊！

踩到狗屎！

等級提升後服裝也會變亮麗。

根本沒變吧？

最後還得打敗無惡不做的大魔王。

吱!!

然後世界就和平了！！

就是像這樣的遊戲～～

到底是什麼遊戲啊？

遊戲向上委員會評議護照

委員會評議護照的內容分為劇情、操作、畫面、聲效、耐玩度、總分等六項，各項評議項目負責人會根據表現做出結論，依序為騎士團團長沙雷納、勇者阿雷斯、賢者尼爾斯、王國公主蕾蕾、索特王、整體評價則由遊戲仙人決定是否蓋上極品章，並由沙雷納和公主的表情來表示，要是該項目達到非常好的分數等級，該項目的負責人會出現以示慶賀，各位王國的子民要是看到「極品」出現，就是遊戲超棒喔！

E-MAIL信箱—thefire@ms12.hinet.net

聖騎士－焚　心



可汗：天降聖使



《可汗：天降聖使》精簡的內政管理方式讓人耳目一新，它融合了即時戰略與回合制戰略遊戲的特色，華麗的連隊作戰組合提升了單兵戰鬥的層次，也替未來戰爭遊戲提供一個值得參考的演化方向。

初見《可汗》這個名字，焚心第一個聯想到唐太宗天可汗的稱號，再來就是花木蘭詩裡的那一句「可汗大點兵」，於是很自然地猜測它是一套國產遊戲，直到看了製作群介紹才知道Kohan 原來是TimeGate Studio 的處女作。提到這個TimeGate Studio相信許多玩家都不曾聽過，不過它可是大有來頭的黃金團隊喔，裡面有許多成員來自《創世紀》、《柏德之門》等經典遊戲的製作小組，這樣的一個陣容不禁讓人對它寄予厚望，而《可汗：天降聖使》（Kohan：Immortal Sovereigns）也確實表現出了許多與一般即時戰略遊戲不同的特色。



《天降聖使》的劇情充滿了使命感，主角達瑞斯．喬維登是一位頂天立地、氣概萬千的男子漢（光聽那酷酷的配音就覺得是了），具有可汗血統的他在沉睡多年後終於甦醒，為了對抗邪惡的席亞一族，他以君主主義領導人的身份四處征戰，除了尋找同樣具有可汗血統的英雄後裔，最終的目標是要解開可汗帝國的滅亡之謎。這套遊戲提供了四大陣營，除了怪獸掛帥的席亞，其他的三族分別以精銳的步兵、騎兵與弩兵見長，也擁有自己的法師與牧師單位，在兵種制衡與戰術發揮上都擁有自己的特色。遊戲中最耀眼的英雄單位都是可汗（Kohan）的後裔，他們攻擊力強大並擁有華麗的法術，在某個經驗值內還可以像RPG角色般地升級成長。

在內政方面，《天降聖使》有它一套頗具特色的管理方式。依照以往的即時戰略模式，玩家得讓村民在地圖上到處奔走，然後找一塊空地來蓋東蓋西的，在這套遊戲中你只需要蓋一種叫作殖民地的建築，此外就只能蓋礦場和前哨站。所謂殖民地相當於一個城市據點，在地圖上擁有自己的視野與控制範圍，你可以在殖民地內興建像是兵營、工廠或寺廟等的公共設施，但是這些公共設施的存在都是以資訊欄位中的小圖示代表，好比想像它們全都建在殖民地的內部一般。玩家可以在城市一覽表或是殖民地資訊的介面決定是否要興建這些公共設施，觀察完成的百分比就可以瞭解進度，完全不必考慮空間排擠的問題。這樣以小圖示點選的方式來取代以往佔滿地圖的大興土木，在管理的效率上十分方便。



除了改良的內政體系，遊戲在後勤與防衛的功能上也另有定義。遊戲中的傷兵沒有維修站或是醫療所可以進入，取而代之的是以補給區的觀念進行後勤的工作，每個殖民地或是前哨站都擁有自己的補給範圍，只要進入補給範圍內的我方傷亡部隊即可重新補充人員或是獲得治療。在城市的防守方面，也不再像以往使用箭塔或是要塞等防禦性建築，遊戲中是以民兵部隊來負責殖民地的防衛，每當遇到敵人來襲時，依照殖民地的規模會自動派出相當數量的民兵來協防，所以就算沒有特別派部隊駐守也不容易淪陷。



在作戰方面《天降聖使》採取一種新的玩法，它融合了回合制戰略遊戲的特色，捨棄單打獨鬥而以連隊為基本的作戰單位。遊戲中所有的部隊都要組成連隊才能派遣上陣，玩家無法操作連隊中的單一部隊，連隊的行軍與戰鬥都是一體的，即使被擊潰時也會一起逃竄直到恢復重整為止。在組成一支連隊時，玩家可以視需要組成工兵連、輕騎兵連或是重裝步兵連，你所指派的基本單位會決定連隊的屬性（如工兵、重裝步兵），而加派

的支援單位（如法師、遊俠）可以提升額外的火力與屬性，適當的組合可以讓連隊攻守兼優。

在戰場上連隊擁有與視野相當的控制區，當敵我連隊的控制區有所重疊時就會發生戰鬥，在戰鬥中每一成員的動作就交給了電腦，肉搏的單位與射擊、施法的單位會自行前後分開各自發揮，遊戲在這方面AI的表現不錯。影響一場戰鬥勝負的因素，除了連隊本身的素質、參與會戰的連隊數目之外，地形的屏障（如森林、沙漠）也會給予連隊防禦力的加分。遊戲中還有所謂的防禦工事，站在固定位置不動的連隊會在原地挖壕溝，這會提供先來的一方在攻守能力上的加分，玩家可以妥善運用這個特性。整體而言，連隊的編制使得遊戲中的戰爭變成一種軍團化、謀定而後動的戰略調度，而不再是滑鼠點選繁瑣的單兵控制。



除了與眾不同的創意，《天降聖使》其實也有許多可以再進步的地方。在聲光表現方面，雖然遊戲的音效與2D畫面都在水準之上，部隊戰鬥與法術效果也十分地華麗，然而那刻意高達1024 x768解析度的畫面，在焚心十七吋的螢幕上看起來，細如螞蟻的字體實在很傷眼。在過關銜接劇情方面，與現今大部份遊戲精彩的動畫水準相比，遊戲中僅以簡單的文字+語音對話的方式過場實在有些單薄。

相較於不錯的遊戲腳本與種族設定，劇情模式的任務設計也有點沉







悶，大部份的關卡都是殺怪獸或是收復據點，敵軍零星的攻擊也不太具有威脅性。此外，在遊戲特色中所標榜英雄角色獨特的AI個性，焚心只注意到悍妞伊雅．奧斯旺她不太服從命令喜歡送死，這樣的話倒不如開放AI讓玩家設定了。

相信許多人玩即時戰略久了，對於那一成不變的蓋建築、生兵快攻打亂仗的遊戲模式早已經心生倦怠，焚心就是其中之一，每當看到年輕的玩家驚豔在星海與世紀的第一次接觸中，就覺得自己蒼老到無以復加，多麼希望有一點創新的玩法滋潤我的人生。《可汗：天降聖使》展現了不錯的企圖心，創新的內政體系簡化了以往繁瑣的生產流程，而華麗的連隊組合更是提升了戰鬥的層級，對於那些玩膩了世紀與星海的玩家，這套遊戲值得你一試。

遊戲護照
GAME PASSPORT



• 可汗：天降聖使 •

設計公司：TimeGate Studio
發行公司：遊戲橘子
遊戲類型：即時戰略

Celeron 400、
128 MB SDRAM、
60x CD-ROM、SB Gold

操作	內政管理精簡有效率，熱鍵定義良好，操作方便。
耐玩度	值得一試的連線對戰，劇本任務應可再加強。
劇情	君主復國的劇本，四大陣營獨特的戰術。
聲效	優質音效，英雄角色的配音生動。
畫面	戰鬥畫面流暢，法術效果華麗，過場處理略嫌單薄。

融合了回合制戰略遊戲的特色，捨棄單打獨鬥而以連隊為基本的作戰單位，提升了戰鬥的層級，創新的內政體系簡化了繁瑣的生產流程。







永恆之星

由韓國製作的這款戰略角色扮演「永恆之星」，是由人類、精靈、魔族等族群所組合而成的幻想世界。結合了對話與回合制戰鬥的遊戲介面，讓玩家用最簡單的心情來作生死存亡關頭的滅魔之旅！



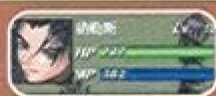


「永恆之星」的崛起背景

幻達西德大陸上的數十個小國家在經過數十年的混亂後，終於被三個強國：歷史強國沃勒、新興國家艾塔亞、東南方的莫德洛給壓制下來。但是野心強大的莫德洛國王林卡，以統一大陸為目的，與愛塔亞聯合攻擊沃勒，而被稱為大陸最強的國家沃勒，當然開始絞盡腦汁的對付他們。但是就在人類正混亂的進行戰爭時，在北方封印已久，大家根本沒有放在眼裡的魔族，竟然重現於世，幻達西德大陸上便四處傳出封印的魔族已復活之消息，並且正計劃著一場大陸戰役。

遊戲進行以主角小悟與好友們在外冒險為主軸，在沿途經過許多國家時，受到各種魔物的騷擾，以及各種試煉。途中還會不斷的加入新的生力軍來強化自己的隊伍，讓未來的戰鬥與消滅魔族的功力大增。





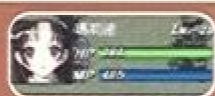
棋盤式的回合制戰鬥畫面

「永恆之星」整款遊戲是以對話場景和戰鬥場景為轉換的方式進行。主角在途中遇到了城鎮中的重要人物和任務時，或者要購買武器裝備等用品，都會直接進入對話視窗，而遇到敵人時主角們之間也會來一番對話，充分表達情緒之後，再進入戰鬥畫面。

戰鬥畫面是以回合制的棋盤式進行，會隨著角色行動力來顯示可移動範圍，敵人也會因種族的不同，而依照移動範圍大小來攻擊主角隊伍。敵人的AI都蠻高的，與主角們的功力相比，都是有過之而無不及，打起來較為艱辛，但是又不會造成遊戲不平衡的現象，還算是蠻有深度的遊戲。點選敵人時也可以知道敵人可以移動的範圍，讓玩家決定想要將人物移動到哪個較具勝算的位置，縮短關卡時間和達到最大攻擊效能。

每一場戰鬥結束勝利的話，都會獲得不同的獎賞，要是還能達成這場戰鬥的特殊要求條件時，還能再獲得額外獎勵、經驗值的獲得以及補血藥劑、金錢等獎品都是很重要的資源。在每一場戰鬥結束後，就會以對話來進行接下來的情節：一直到遊戲結束前，有超過四十個關卡讓玩家挑戰，讓人想要佩服打完這款遊戲而不會打瞌睡的人……。

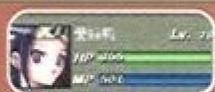




簡易的操作介面

由於是以對話視窗和戰鬥畫面為重，人物的操作介面都十分的簡約。戰鬥中點選人物右鍵，可以看到人物狀態，點選自己時則會出現可行動的選單：停止移動或攻擊、魔法技能或補充HP、使用特殊物品等，都可以使用滑鼠指向此功能直接點選。戰鬥中還可以觀察目前全戰場人物所站的地理位置，也可以移動螢幕畫面來巡視其他人物狀態和位置。

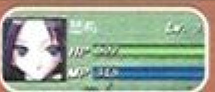




歐式場景與日式人物的結合

角色人物的介紹和屬性畫面設計得很大方，容易讓人一目瞭然，連Loading畫面也別出心裁的設計一些勉勵的話^^。人物設計是以日式三頭身的方式，非常可愛，不過戰鬥時的動作也不馬虎，魔法技能和物理攻擊都有非常用心的表現。在對話視窗裡則可以看到角色們表達不同情緒時的表情，不會有「一號表情走天下」的呆板。





原音呈現與音效自然的結合

在一陣哈韓風的熱潮之下，「永恆之星」算是少數真正敢用韓語原音呈現的遊戲，但是因為中文化成功的轉換，談話和字義十分流暢和自然，一點也不覺得韓語在這款遊戲之中有國情不同的距離，這樣的劇情再配上遊戲進行中所進行的對話，戰鬥中的吆喝音效，形成十分整體連貫的風格，因此在進行中非常自然，不會有沉默或突兀的聲音出現，算是比較成功的音效表現。音樂的編曲上也用交響樂的方式，來營造在這個混亂的時代中，主角們英勇的表現與大地無情的考驗，戰鬥中的緊張、路途中的愜意，氣氛也經營得十分恰當。

韓國遊戲近幾年在國內漸漸有了舉足輕重的地位，除了線上遊戲傑出的表現外，這款「永恆之星」也算是單機遊戲中的上選，喜歡挑戰棋盤式回合制的角色扮演遊戲的玩家，可以來感受一下「永恆之星」許多細心經營的地方，按照遊戲中的步調，偶爾也放慢腳步回春一下吧！





遊戲護照

GAME PASSPORT



永恆之星

設計公司：GAMASOFT
發行公司：全球歡樂
遊戲類型：角色扮演

CELERON-566、160MB RAM
Xwave（YAMAHA744）、
WooDoo3 3000、40X CD-ROM

操作	滑鼠移動即出現視窗的方式，介面整體感十分流暢。
耐玩度	千篇一律的戰鬥，久了會有令人打瞌睡之嫌。
劇情	韓國遊戲的習慣：除了砍砍殺殺，還是砍砍殺殺。
聲效	因應多樣魔法效果，音效的表現十分多樣。
畫面	有質感的美術風格，每個主角都有自己的人物風格。

簡易的對話型角色扮演遊戲，有耐心的話，可以耗上一整天善用戰略過關！遊戲包裝用特殊禮盒的感覺，值得體驗一下的韓國策略角色扮演遊戲。



E-MAIL信箱—saomin@pchome.com.tw



危城之戰



西洋中古世紀的城堡，一直在我們年少的歲月中散發著莫名的吸引力：神秘的地道房間、驕傲的騎士和美麗的公主。現在有這麼一套讓你可以完全像個西洋中古世紀中的領主，建築你自己的城堡，防守或攻擊別人的領地，最後站在城堡的最高點上眺望，享受努力的成果，這也是人生的一大樂趣！

去歐洲玩耍時，會不會想要去多惱河旁的城堡看看？想像自己是一個威風的騎士，城堡裏還有一個美麗的公主在等著我，左邊是一個痴肥的劍士，右邊跟著一個猥瑣的農民，這是我的家園，我受天命要守護的家園！

「危城之戰」就是這麼一款可以滿足你城堡夢想的遊戲。也許它並沒能列入偉大經典遊戲之林，但卻一定會在你遊戲的經歷中留下很深刻的印象。

在遊戲的戰鬥部份，有點像是「世紀帝國」那樣的即時戰略遊戲，可是它並沒有「世紀帝國」那些要投入大量資源去升上城堡或帝王時期的設計，你可以運用在「世紀帝國」所學到操控部隊的方式，施行你的戰術；在生產部份，「危城之戰」又融合了「工人物語」式的城鎮規劃與生產方式，但也沒有複雜的生產流程，減輕了不少玩家的負擔；工人的指派方式，也不像AOK那樣可以自由的隨意指派，在建築物蓋好後，工人會自己去工作場所工作，讓你不用傷腦筋在每個村民的工作上。偶爾沒事時，你也可以跟城裏的人聊聊天，他們都會即時的告訴你現在的想法。



而「危城之戰」也加入了人民滿意度的考量，像是「凱撒大帝」中需要各式各樣的建築物來讓人民覺得他所居住的城鎮，是一個美麗又令人想效忠的國度。你可以運用稅收、食物的供應度、酒和宗教來操控人民對你的滿意度，再加上一些建築物，如花園、或是綁一隻熊來跳舞，讓人民更喜歡他所居住的地方；例如像在城堡上插隻旗子，人民就會很高興的跑上去玩，不過這個的副作用是：人民就會因此忘了正事，不去工作。這時，相對應的建築物，如處決台、斷頭台、就會讓人民戰戰兢兢的工作，增加工作效率。最後請記得，雖然人民自己會走路，並不表示他們走路的方式是最有效率的，基本的城市規劃還是要做好哦！







當然，如果你要生產你的騎兵、弓箭手，或是牢不可破的城堡與普通的建築物，你就需要在地圖上找到所需要的資源，但要注意的是：如果地表上只顯示了三格的鐵礦，但是鐵礦場需要四格的地方，這時就沒辦法蓋好所需要的生產建築。唯一解決的方法，就是一個個去試，看看這一個礦區，最多可以容納多少個鐵礦場，不過在一個即時戰略的遊戲中做這個動作，真的還蠻浪費時間的。

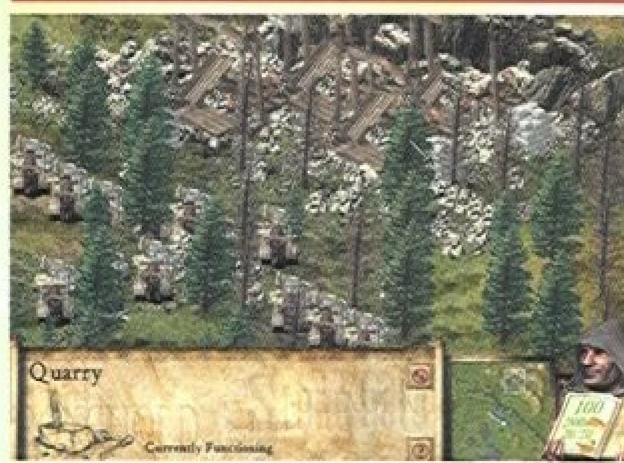
不過這個遊戲最大的特色便是：所有可作戰的單位的分別都非常明顯，不像「世紀帝國」所有的部隊都沒什麼兩樣，像在「危城之戰」中的騎士，他們所騎的馬，顏色還不太一樣，這一點不得不佩服他們製作的用心了；而長弓兵若是站在城牆上，射程真的是有夠遠，而且還加上了風向的影響，完全擬真，並且他所射出箭的落點，並不會只落在一點，而是集中在一個圓圈中；拿十字弓的部隊，在作戰時，還會有軋軋的聲音咧！音效真的是超酷，每一種部隊的語音、語氣都完全不一樣，像騎士，就感覺起來比較驕傲，那些只能搬梯子的，就只會很膽怯的回答指令。除了在防守

時，你可以由城上澆沸油去攻擊那些試圖爬上城牆的人，也可以挖護城河，不同的軍種還會有不同的工作速度，三十自己實驗的結果，是派長槍兵去做這種粗重的工作最合適，同時他們也是可以爬牆的軍種；在進行攻擊時你要小心自己的攻城梯兵是不是被攻擊了，如果不幸陣亡了，那麼在梯上的部隊可都會掉下來哦！



城主的攻擊力真的是沒話講，雖然無法直接控制，但他會自動自發的去做很多事，如剛生出部隊時，城主還會走到他們旁邊，幫他們打氣加油；城牆蓋好時，他也會上去眺望自己的領土；或到每個人工作的地方閒話家常，而不會只待在自己的城堡裏。在受到攻擊時，城主也會自己跑到前線上陣殺敵，不過真的要小心別讓他一個人孤軍奮戰，他也是會戰死沙場的。

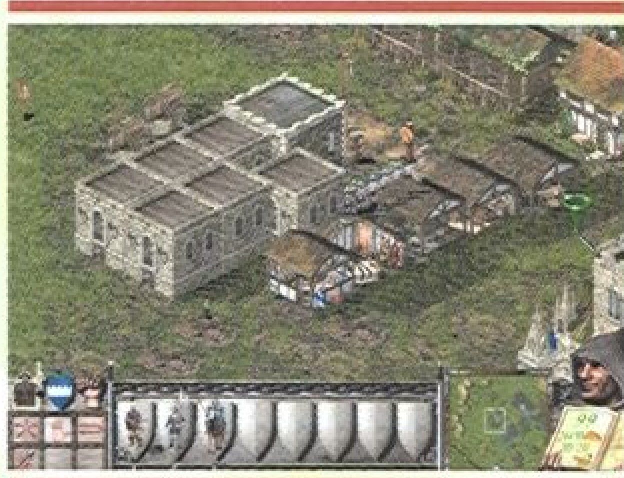
這款遊戲還是有些小小的問題：如遊戲所提供的小地圖並不能真的顯示全區，如果要看比較遠的地方，還是得去移動它，真是有點不方便；而像是穀倉這種所有資源的集中地，居然沒辦法分開興建。如果你的穀倉滿了的話，便要將所有的穀倉都連在一起，才能正常的運作，這點倒是蠻奇怪的；另外在城堡上插旗子時，不知道因為是視角的關係還是三十自己笨，總是不能放在覺得最完美的地方，讓城堡看起來就是有那麼一點點的缺憾。



什麼樣子的人適合玩這個遊戲呢？如果你不是很喜歡像「世紀帝國」那樣只是單純的部隊打打殺殺，希望有更進一步的戰爭樂趣，那麼你可以選擇這個遊戲；如果你也不是很受得了像「文明帝國」或是「工人物語」那樣繁複的文明進程或是生產步驟，那麼這款遊戲可以滿足這方面的需求；如果你真的是一個西洋中古世紀的愛好者，但又不想陷入魔法的世界中，那麼完全擬真、符合歷史考證的「危城之戰」，便是目前市面上最好的遊戲了！







遊戲護照
GAME PASSPORT



危城之戰

設計公司：Firefly & GodGame
發行公司：大宇資訊
遊戲類型：即時戰略

CERLON500、128MB RAM、GeForce3、50X CD-ROM

操作	雖然可以自由旋轉角度，但還是有不方便的地方。
耐玩度	結合即時戰略和經營遊戲的要素，絕對耐玩。
劇情	任務模式不如想像中的精彩。
聲效	音樂不錯；音效超酷，聽不懂英文也感受得到魅力。
畫面	精細度雖然很高，但整體的感覺不是那麼賞心悅目。

在攻城與築城藝術中，找到中古世紀的生存之道，是一款不可錯過的好遊戲。





E-MAIL信箱—alex.sheu@msa.hinet.net
聖獨角獸騎士團
草民騎士－老芋仔

致命武力2 重生



沒想到短短一年時間，「致命武力」已隆重的玩到第二代了；記得去年底前，老芋仔即多次接獲製作公司強力的推薦廣告郵件，承蒙敕封「專業遊戲評論家」頭銜，今日自然得給她來個「專業級」的評論，以免辜負十方大德對老芋仔的殷切期望。如同一代作品一般，這個系列的遊戲在美術方面的造詣，最是讓老芋仔龍心大悅不已；尤其風格迥異的戰場設計，讓玩家征戰其間，大感賞心悅目的痛快。

一代遊戲仍然是以鬼兵第四小隊——的成員為主軸，幾位主角人物早已為玩家耳熟能詳；不過，二代中倒是出現了令人意想不到的生力軍，除了身份背景一如謎樣般的小隊新成員闇月以外，在一代大扮反派角色的鍾馗隊長，竟然會多番相助鬼兵小隊，這是頗具跌破玩家眼鏡的效果的。這些個主要角色的扮相，大抵不脫一代的風格，其別的行事作風也仍然如昔。甚至於，連一代中那種「唯有生化人才會有的用語」格調，還是極富有「元宵節猜燈謎」的趣味，搞得老芋仔都不知道要學學阿貴的阿嬤呢？還是向許譙龍看齊…

二代戰場的設定頗為討喜，其間所含的障礙、關鍵、隱藏事件因子等等，俱都能巧妙的與遊戲劇情結合，一路玩將下來，確實有如行雲流水一般的暢快。但不知何因，即便是將遊戲玩過一遍之後，一代作品所呈現的那種柳暗花明的戲劇張力，竟然在二代中付之闕如。經過老芋仔連日來的腦力激盪，終於發現最大的敗筆是出在於，二代遊戲劇情所要揭櫫的是一項早已經「街知巷聞」的秘辛，亦即安排鬼兵小隊緊張兮兮的探索出全部隊員皆是生化人的事實真相。有哪位玩家在見識過一代遊戲，或者看過二代遊戲的介紹，甚至是遊戲手冊以後，尚且不知鬼兵部隊是生化人的請舉手看看？…真的不是我愛說，但若是將其中任何一位或數位隊員，改編成其實是真正的「人類」，是否會造就更優的戲劇效果與更強烈的震撼呢？

再說佔有遊戲絕對重心的戰鬥系統吧，儘管鬼兵隊員的特技聲效原本就有看頭，但除了新成員闇月和鍾馗王之外，其餘的隊員所能施用的特技，居然和前作如出一轍，即連特技種類的分支系統也完全移植，這就有點讓人不知鬼兵隊員在這一年裡，究竟飽食終日，所為何事了…所幸者，二代的戰鬥難度之設定，顯然是有所提高，這才差堪彌補舊有特技之不足。

「重生」在劇情編排方面，雖然不如前作有諸多的支線，但隱藏性的事件還是顯得很豐富的。這些隱性事件泰半是為了讓特定隊員學到特定的特技，以支應新任務的戰鬥應用所需。例如月神所能學到的「聽音」可使隱形的敵人現出原形；而魔術師所能學到的「操縱」，則能任意操控戰場上的敵人使倒戈自相殘殺等。但若遊戲時錯過了觸發這些隱藏事件，隊員除了學不到新特技以外，整個隊伍也將會失去極多戰鬥的機會，相對會玩得較為辛苦。因此，多方挖掘遊戲隱含的事件，也就成了驅使玩家玩得投入與否的重要動力了。





兩代遊戲最顯著的不同點，在於二代遊戲中加入了過關必須征服的小遊戲，如若不能順利完成，則任憑鬼兵隊伍再強勁也屬枉然。在這些「零











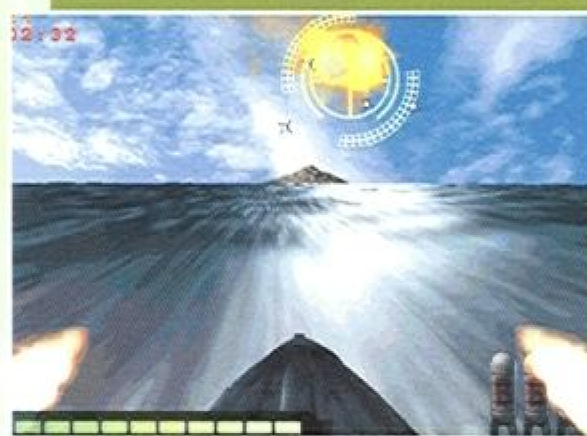


件轉換」、「數字運算」、「板塊移動」和「快艇射擊」的小遊戲裡，前三項還算是頗富新意的創新點子，尤其「數字運算」一連數個都是在有時限的情況下出現，極能營造出緊張刺激的遊戲效果；但唯獨「快艇射擊」則顯然有「喧賓奪主」的味道。除了操作快艇的方式極其繁瑣之外，過關條件設定得太過嚴苛也是敗筆。由網路留言一大片「哀鴻遍野」的反應看來，老芋仔推測應有極大比例的玩家身陷於此，自然也就導致遊戲無以為繼的困境。但若嚴格以論，如果將快艇和砲彈的種類加多一些、途中多設計幾位強弱不等的攔路魔頭、再設計些自然的影響因素等等…那豈不是足以發展成為一款獨立的射擊遊戲了嗎？！…老芋仔真是越來越迷惑了，這到底應該苛責還是惋惜呢？

兩代遊戲尚有一處不同點，在一代遊戲裡，散佈在戰場上的隱性或顯性道具，皆需在戰鬥中取得才算數。但在二代作品中已改善了這項缺點，亦即任何戰場上的顯性與隱性的道具，無論是戰鬥中或是戰鬥結束，皆可以拾取到同樣的道具。這樣的改良結果，可以大大提升玩家在戰鬥中的自主性，因為大可以留待戰鬥結束再搜索，而不必被迫於戰鬥中忙於調查，以致打亂戰術的運用。而且，就老芋仔印象所及，二代遊戲的設計方式已明顯友善多了，除了要趕往空塞的那一場戰役之外，餘者皆可以在戰鬥結束後，自由進行整備、調查戰場、存取檔等等，這對玩家而言，是絕對有利的新措施。

背景音樂所呈現的是那種極其熟悉的鬼兵風味，但由於未經小心驗證，老芋仔不敢妄言完全與一代相同，只是那股濃濃的「生化」風，讓老芋仔彷彿置身於前作的時空環境，是以有此疑問。至於遊戲的操作介面，或是簡單明瞭的道具系統等，老芋仔則敢擔保完全保有一代的風貌。向後轉一下，如果是優質的設計，且讓她連綿傳承下去又何妨；再向後轉一下，若是鬼兵小隊所施用的特技系統，能夠有相當幅度的更動、創新，老芋仔勢必會給予更高的評價。





遊戲護照

GAME PASSPORT



•致命武力2～重生•

設計公司：漢堂
發行公司：智冠
遊戲類型：戰略角色扮演

PIII-1GB、256MBDRAM、SBPCI128、GeForce3、50XCD-ROM

操作	介面簡單明瞭，操作極易上手，系統穩定度高。
耐玩度	遊戲難度偏高，對好戰玩家頗富吸引力。
劇情	略顯平鋪直敘，少有起伏；但關鍵處緊張刺激。
聲效	音樂延續一代鬼兵風味，音效時常無聲。
畫面	美術風格寫實唯美，但怪物設計缺乏迫力感。

劇情鋪陳著力點稍嫌分散，戰鬥保有可觀的挑戰性，遊戲畫面一貫的精緻細膩；內含之小遊戲頗富創意，可惜有弄巧成拙之嫌。



E-MAIL信箱—grx@pchome.com.tw



聖獨角獸騎士團

星河騎士—G.R.X

榮譽勳章 反攻諾曼第



看過電影『搶救雷恩大兵』嗎？曾想像在戰場上那種槍林彈雨的感覺嗎？想知道二次大戰中最有名的88火炮長什麼樣子嗎？呵呵，這一切，都可以在『榮譽勳章』中找到答案。這款遊戲以二次世界大戰為背景的第一人稱動作射擊，不論是在畫面、劇情、歷史考究上，都到達了前所未有的顛峰。第一次有一款遊戲，可以那麼真實而且細膩的描繪出戰場的種種寫照。



強大的3D引擎架構出豐富的戰場質感

第一次看到『榮譽勳章』的遊戲畫面時，就被它那種真實的戰場感覺給嚇了一跳。濛濛的霧氣、殘破的建築、各種火炮與車輛。每個物件看起來都那麼精緻，甚至連樹木看起來都那麼的漂亮。不僅如此，遊戲中還支援真實的光影效果、粒子化處理的爆炸效果，甚至模型物件曲面化等等，讓整體畫面的精緻度達到了現今市面上FPS(第一人稱動作射擊遊戲)的最高水平。

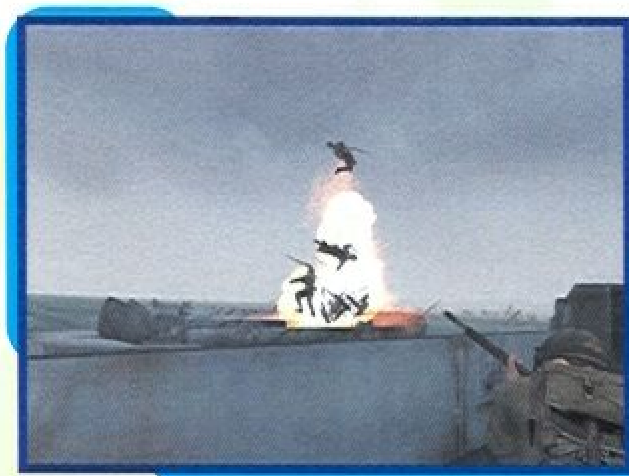
毫無疑問的，『榮譽勳章』的遊戲畫面已經是堪稱前無古人了。不過要享受這麼漂亮的遊戲畫面，那需要的電腦配備也可說是前無古人了。以G.R.X最高檔的電腦來說，以P4 1.7G加 Ge-Force3 t500加512MB RAM，將遊戲畫面開到1024*768 32bit時，仍然是無法打開所有的特效（全開的話畫面就會跳格了）。為了兼具遊戲的順暢度與特效，G.R.X只好把畫面調整為800*600 16bit，並且將部分模型的精緻度設定為中等。這樣才勉強能將所有的特效打開而不會畫面跳格。看來，如果想要見識到這款遊戲最高品質的畫面效果，那可能只有 Ge-Force 4 才辦得到吧！





前所未有的豐富劇情帶你進入電影般的世界

對於『榮譽勳章』這款遊戲，除了遊戲畫面驚人外，最最誇張的就是它的任務精緻度了。以諾曼第搶灘這一場來說，一開始整群的登陸艇從海上出發，在登陸艇上，班長仔細的交代上岸後注意事項，而艇上每一個班兵都有自己的神情與動作（居然有人還在嘔吐）。轉頭一看，一顆迫擊炮彈準確的落在旁邊另一台登陸艇上，你就看到那台艇上的士兵全部像破布般的飛起，然後小艇就冒著黑煙慢慢沉沒掉。到達目的後，登陸艇艙門一開，所有人開始在機槍塔的怒吼中前進。整個沙灘上，你可以看到每一個士兵的舉動，有人被子彈貫穿倒下，有人被砲彈炸飛，有的躲在掩蔽物後



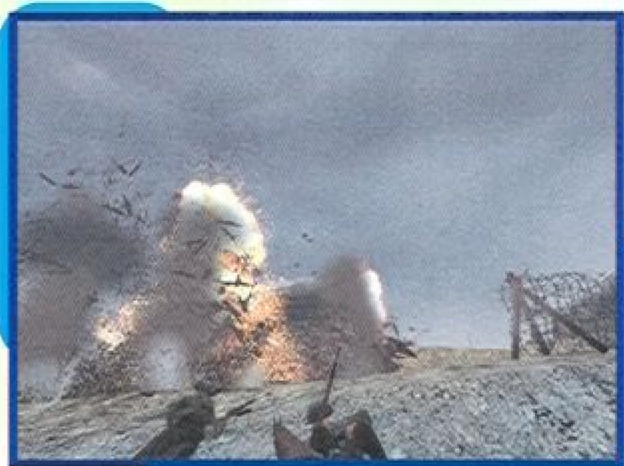
面哭泣，而醫官努力的在搶救人，軍官則是不斷的指揮部隊推進。這整個環節，根本就是電影〔搶救雷恩大兵〕的翻版。第一次在電玩展示場中看到畫面時，真的以為它只是一段劇情動畫而已。沒想到這真的就是遊戲進行時的畫面。

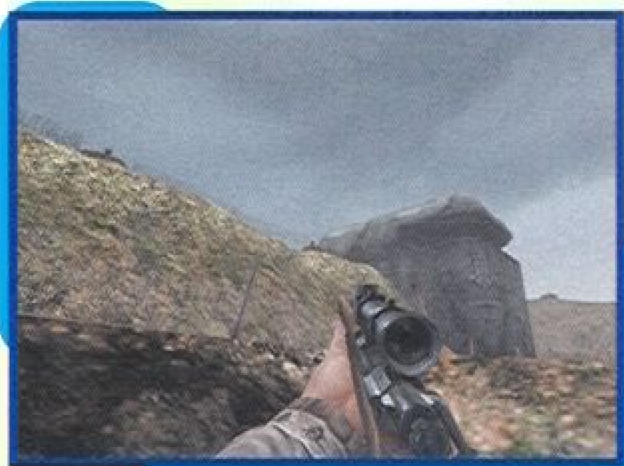
而且，你的任務內容也會隨時跟著戰場的變化而變動。在遊戲中，指揮官會隨時給你新的任務指示。舉例來說，在諾曼第登陸中，當你前進到沙丘的時候，班長會叫你去尋找爆破桶。而當你們進入到碉堡底部的時候，班長會叫你去撿狙擊槍來幹掉沙包上的機槍手（請放心，這些指示都會以中文顯示在螢幕上。所以，讓我們一起為這遊戲的中文化歡呼吧！）。這一切一切，都讓你彷彿感覺到好像真的身處在戰場上一般。

整個遊戲玩起來的感覺就好像是在看一部電影一般，甚至超越電影。每到一個場景都可以讓你停下來細細品味（當然，要先把敵人解決掉，不然下場會很慘）。像G.R.X為了看一些比較快速就過關的場景，還特別重玩該關卡好幾次呢。

任務內容豐富多變 在戰場上你絕不孤單

『榮譽勳章』這款遊戲還有另一個特色，那就是任務內容蠻有變化性的。除了一般的單兵攻擊行動與團隊攻擊行動外，還可以開吉普車用機槍掃射，開坦克用大砲亂轟（開的還是二戰最強悍的德軍虎王式坦克喔！）等。絕對不會讓你覺得老是一成不變的攻擊與射擊。





此外，跟一般的FPS不太一樣的是，在『榮譽勳章』中，很多的攻擊行動都不會只有你一個人，不論是一個戰友、一班班兵、甚至是一群聯隊，你都能體驗到團體作戰的感覺與互相搭配的重要性。正如一句名言〔在戰場上，你是不會孤單的〕。

對了，還有一點，那就是遊戲中敵人的AI都可以說做得還算不錯。你可以看到一顆手榴彈丟出去後，敵人驚惶失措的閃避，或是狡詐的躲在門後面，只伸一隻手拿槍打你的樣子（可惡，為什麼玩家不能做這個動作！）。

說明書可以弄得再好一點

G.R.X認為，本遊戲的說明書可以說是整個環節中最弱的一環了。原因很簡單，那就是味道沒有做出來，G.R.X拿到的是中文版的說明書，所以也是針對中文說明書做評論。雖然『榮譽勳章』的說明書已經是比一般的FPS遊戲要厚得多了。不過既然遊戲都已經做成這個樣子了，代理公司為什麼不把說明書再做得好一點呢？整本說明書中，只有幾張介面的畫面，幾乎連一張資料圖片都沒有。榮譽勳章是一款二次世界大戰的遊戲，放一些戰場的圖片，或是放遊戲中所使用的武器兵器照片，都會有很不錯的感覺。



簡捷的連線模式

『榮譽勳章』的連線模式可以說是最近幾款FPS中最簡捷的了，只能說是提供了基本的功能罷了。不過這倒也不是那麼重要，因為這遊戲本來就是以劇情跟任務取勝的，至於連線模式當然就不是那麼重要了。

最後，G.R.X只能用一句話來形容這個遊戲，那就是〔驚為天人〕。如果你喜歡搶救『搶救雷恩大兵』這一部電影的話，那你一定要玩一玩這一款遊戲。親身體驗一下那種槍林彈雨的戰場感覺。

遊戲護照
GAME PASSPORT



榮譽勳章

設計公司：ELECTRONIC ARTS
發行公司：ELECTRONIC ARTS
遊戲類型：射擊

AMD-K7、256MB RAM、GeForce256、50x CD-ROM、SB-LIVE

操作	順暢的遊戲介面，不會讓人玩得礙手礙腳。
耐玩度	每次玩完後都讓你回味無窮，忍不住再玩一次。
劇情	讓人五體投地的作戰劇情，媲美電視影集。
聲效	豐富且真實的搭配畫面演出，讓人滿意。
畫面	畫面細膩寫實，戰場氣氛感表現讓人無可挑剔。

強力的3D引擎加上無比精緻的劇情故事，『榮譽勳章』堪稱電腦遊戲史上最精緻細膩的二次大戰單兵第一人稱射擊遊戲。是一款會讓人燃起無比熱血的超級遊戲。

極品





聖獨角獸騎士團

聖騎士－路易王

魔幻騎士

魔幻騎士是由隸屬大宇的NPC工作室所開發，或許NPC工作室沒有DOMO小組（「軒轅劍」系列）、狂徒（「仙劍奇俠傳」系列）等大宇旗下這些工作室那麼有名，不過它們也開發過如「台灣十六張麻將」、「明星志願」系列等膾炙人口的作品。而魔幻騎士便是他們所嘗試的第一個角色扮演小品，以下就讓我們來看看該小組初試啼聲的表現如何。

魔幻騎士是個典型的小品角色扮演遊戲，假如不考慮支線任務的話，主線大約只需要20小時左右的遊戲時數就能完成。但遊戲中有著豐富的支線任務，有興趣的話大可慢慢處理NPC所託付的各種棘手問題。還好主線整體的難度不高，不強調練功與迷宮，也沒什麼特別困難的謎題，而且隨時隨地都可以記錄，反而是支線任務提示較少，必須仔細記錄所有的對話並靠一點運氣。不過遊戲會主動把所有的任務記錄下來，直到你完成為止，十分的貼心。

不同於國內絕大部分走武俠路線的角色扮演，本遊戲是以一般的幻想式角色扮演為背景，大綱是出身於索夫特絲達大陸的主角克雷格，藉由與教授道耳一起開發的時光機來到古代的諾瓦帝國，協助當地參選女王的三名候選女主角所發生的故事。由於女主角多達三位，因此整個劇情將會隨著主角在過程中的選擇所影響各女主角的好感度，而導致不同的結局，包括有沒有在一起等等，結局總共多達十多種。不過遊戲中並沒有針對多種結局另外繪製動畫，只是簡單的圖片與個人境遇說明而已，實在無法跟精彩的開場動畫比較。且由於結局的繁複，使得主線劇情過於單薄，還好有豐富的支線劇情撐場面，才不會讓人有草草了事的感覺。





遊戲裡的場景畫面比較傾向粉彩的色系，建築物都以中古歐洲的造型為主來設計，而人物則是用3D的卡通造型來表現，特定的主角則配有各個表情的2D畫面，襯托出各角色的喜怒哀樂，這也是近來大部分遊戲最常用的手法。只是表情就那幾張，有時似乎無法完全反映角色說話的語氣。而且角色的造型設定也比較偏向童話造型，相當多的怪獸都屬於可愛的類型，有些甚至有明顯的抄襲成份在裡面，如異教徒抄襲自FF系列裡的魔法師，而機械鳥則抄襲陸行鳥等等。由此可以看出本遊戲主要的年齡層偏低，連劇情間的對話口氣都略嫌幼稚。

相較於武俠角色扮演肅穆的配樂，「魔幻騎士」的背景音樂營造出一種十分輕鬆的氣氛，無論一般場景或







迷宮裡都不若其他遊戲充滿了肅殺的氣息，讓你在整個遊戲的過程中都能充分享受難得的悠閒自在。不過或許是太符合氣氛了，所有的配樂都不會讓你有那種餘音繞樑的感覺，而且音效的錄製也中規中矩，表現只能說恰如其分。

遊戲中最多有六個角色，角色間會隨著劇情來輪替，其中有兩個角色可以捕捉怪物，這些怪物用處可大了，除了可以賣錢外，還可以用來增加武器防具的屬性。等遊戲中期獲得變身魔神後，怪物更可以用來供奉魔神，增加魔神的各項能力。若能善用供奉魔神或增加武器防具的功能，那你就不用練功練得太辛苦，或者買更強力的武器道具，就可以把主角的能力提昇到一定的程度。不過這兩種方式也有缺點，融合怪物和武器除了得先把武器卸下外，成功率通常不高，必





須時常仰賴Save／Lord大法，融合了半天，可能更高級的武器一出現你又得被迫更換了；而供奉魔神雖然可以把魔神養得很厲害，但越厲害的魔神在戰鬥所消耗的供奉值越高。而且中途一些魔神的出現也嚴重影響到遊戲的平衡度，比如你在中後期收服了聖龍，那之後的頭目根本就沒有一個是聖龍的對手，挑戰性降低不少。不過這種設計的確讓遊戲的完成方式有著更多的變化。

魔幻騎士的戰鬥是屬於半即時制，但你也可以將設定改為全即時制來增加遊戲的挑戰性。戰鬥畫面以斜45度的方式來呈現，每個角色會因裝備的武器不同而有著不同的戰鬥動畫，魔法攻擊也十分華麗。一個角色可以使用三種不同的特技，包括法術、神術、戰技、召喚術、捕捉、俯衝、變身及投擲等等，每種法術與怪物都有不同的生剋屬性，戰鬥中可以作出各種不同的組合，加上可以捕捉怪物，練起功來感覺還不錯，而且嫌麻煩的話還可以使用自動戰鬥，只是自動戰鬥的人工智能太低，有時反而會拖長時間，僅適合用來打等級低的怪物。

整體來說戰鬥的難度不高，由於每個物品最多可以攜帶99個，價錢又不貴，只要記得多帶一些補充魔法的物品，多花一些時間與頭目纏鬥，沒有什麼頭目是打不過的。比較令人無法接受的是遊戲中的戰鬥頻率在後期高得離譜，而且很多敵人是無法讓你逃脫的，這種強迫練功的方式倒是苦了最討厭練功的路易王。此外，這款遊戲操作界面是路易王所接觸過的國產角色扮演中最為順手的，無論平時、戰鬥、武器的購買說明、對於屬性的影響都一目瞭然，甚至還有快速存取檔的選項。玩家只要一接觸遊戲，相信便能很快的上手。

這是一款讓你可以很愉快浸淫在其中的角色扮演，你不用擔心被繁雜的迷宮或謎題卡住，不用煩惱戰鬥的難度太高，不需想盡辦法達成什麼特殊條件，而且更重要的是，幾乎不會遇到什麼惱人的臭蟲，真令人無法相信這是製作小組的第一個角色扮演遊戲，也不禁令人更加期待下一款作品的誕生。







遊戲護照
GAME PASSPORT



魔幻騎士

設計公司：大宇資訊
發行公司：大宇資訊
遊戲類型：角色扮演

P-550、SB-16、TNT2、256MB RAM、32X CD-ROM、12GB HD

操作	囊括所有知名角色扮演優點於一身的操作界面。
耐玩度	多達十多種支線任務與結局，值得一玩再玩。
劇情	主線劇情太過單薄，且故事情節過於老套無新意。
聲效	音樂優雅動聽、符合遊戲場景，音效也十分得體。
畫面	動畫精彩華麗，戰鬥效果豐富，人物造型幼稚。

一款容易上手、各方表現都在水準之上的入門型角色扮演遊戲，創新的怪物捕捉系統也大幅增加遊戲的樂趣，除了剛接觸角色扮演的新手外，更適合女性的玩家。





三國趙雲傳



儘管以三國為背景的遊戲多如過江之鯽，但其中純正以角色扮演類型來進行的卻不多見，或多或少都會摻雜一些戰略的成份。三國趙雲傳便是少數以蜀國五虎將之一－趙雲為主角的一款角色扮演遊戲，更是中文遊戲中相當少見的動作角色扮演，因此還沒發行前就受到許多玩家的矚目。到底這款遊戲是否有與國外遊戲一較長短的本錢，還是又將被淹沒在成堆的三國遊戲中，以下讓我們就各個部份來瞧瞧。

這款遊戲是由第三波的珠海工作室所研發，整個遊戲的劇情以三國演義為藍本，融合相當程度的虛構劇情，將趙雲從小到輔佐劉備自立漢中王為止，做了一個相當詳盡的描述。而三國演義中一些趙子龍赫赫有名的功績，包括初戰文醜、長坂坡戰夏侯蘭、七進七出救阿斗等劇情，當然都讓玩家有親身體驗的機會。或許有人會覺得有些部份改編得太過牽強，比如把夏侯蘭改編成逃回曹營，後來被迫設計趙雲，終因羞憤自刎，或者趙雲與貂蟬的一段情等，這些與三國演義裡差異甚大的劇情，製作小組可以將它們融合得天衣無縫，大幅增加遊戲的精彩程度，實在不得不配合編劇的巧手。

趙雲傳並不是純粹的角色扮演遊戲，而是以類似＜暗黑破壞神＞之類





的方式的動作角色扮演，玩家不需要考量太多的戰術應用，只要做好武器、防具與人物屬性方面搭配培養，就可以愉快的融入遊戲中。事實上這類遊戲的程式難度比一般的角色扮演要高出許多，國產遊戲中筆者覺得做得還算可以的也只有剛上市不久的＜烈日奇俠傳＞而已。沒想到這款遊戲在畫面與動作上的表現竟然比＜烈日＞要好上一大截。不但遊戲中的動畫效果十分細緻，在人物和場景的繪製上也看得出製作小組的用心，加上獨特的馬戰系統與華麗的必殺魔法招式，讓整個遊戲玩起來的感覺直可媲美＜暗黑破壞神＞系列。



遊戲中的背景音樂也十分動聽，尤其劇情中幾個哀傷的橋段，配上當時的畫面與詩句，真是會讓人動容。而遊戲裡的音效也做得很不錯，雖然就只是那幾種，但至少在戰場上敵人的吆喝聲已經會根據所在位置而發出具方向性與遠近感的音效，這在非歐美遊戲中是較為罕見的。

自從軒轅劍2首先將煉化系統帶進國產遊戲之後，最近流行的幾款遊戲似乎都有著物品的煉化系統，只是過於複雜的排列組合常常讓人寧願花



錢買攻略或網路上找煉化組合，而不願親自動手加以嘗試，使得煉化系統反而變成了另一種秘技，早期藉由少數物品嘗試出高級道具的喜悅蕩然無存。比較起來雖然本遊戲也提供了武器防具的煉化，但規則要簡單許多，除了某些特別的終極兵器需要嘗試外，大部分的道具只要同一種類差距一級，就可以煉化出更高一級的道具，而加上龍鱗鳳羽兩種特殊道具，更可讓武器兼具不同的屬性。這種單純的煉化方式大幅提昇了道具管理的樂趣，玩家也常常可以裝備一些比現有販賣更高級的盔甲或武器。雖然或多或少降低了遊戲的難易度，但在遊戲進行的過程中給人的感覺是正面的，至少比市面上一堆錯縱複雜的煉化系統要有趣許多。



遊戲的操作可同時用鍵盤或滑鼠來進行，界面的設計十分貼心，包括武器的更換、必殺技的施展、物品的使用等都有著對應的熱鍵，玩起來的感覺十分痛快。在裝備的管理上相當類似＜暗黑破壞神＞之類的遊戲，在拖拉之間便可完成所有的動作，除了買賣物品時無法一次大量購買外，整體界面使用起來相當順手。不過裝備欄中除了空間限制外，還有物品數量的限制，有時明明還有許多空間，就是無法再多買一包藥，這種設計實在有點畫蛇添足，在購買撿拾物品時也造成相當多的不便，因為你根本不知道還剩多少數量可以存放。

或許卡在發行公司遊戲部門的中途裁撤，趙雲傳處處可以看得到在企劃之中卻沒有用到的未完成品，如從頭到尾玩家都可以拿到相當多的刀類或鞭類武器，但都只能拿來賣錢，遊戲企劃中本來也設計了各式各樣的良



駒，甚至連各種數值都設定好了，但在遊戲中除了一開始張郃贈與的白馬，以及奪來後馬上獻給劉備的“的盧”外，其他的馬筆者一匹也沒碰過。據聞有不少劇情也在時效的取捨與程式的臭蟲間犧牲了。其實這種狀況曾經開發過遊戲的人應該都不陌生，但要捨掉這些企劃的部份時就應該連根拔除，不要在遊戲裡留下一堆未完成品。雖然不影響遊戲的進行，但總是給人一種買到不完成品的感覺。還好遊戲中雖然有一些臭蟲（如物品若達到最大數量，再丟進去會消失不見），但還不至嚴重影響遊戲的進行，而且製作小組也在很短的時間內就釋出更新程式（但似乎只有修正西山的卡關）。至少筆者認為比起其他遊戲，本遊戲的品管做得相當不錯。

看到趙雲傳的整體表現，實在讓人不得不為台灣遊戲業界的發展捏一把冷汗，本遊戲光是劇情企劃的編寫就勝過絕大部分的台灣遊戲，更不用說到場景的細膩、程式的完整性或者遊戲的耐玩度。想想在薪資差距好幾倍的狀況下，彼岸能繳出這樣的成績單，這也難怪遊戲廠商會拼命的在那兒成立工作室。面對韓國、日本或歐美遊戲的競爭，國內大部份的遊戲公司目前只能就武俠這塊小餅爭破頭，但面對同文同種的彼岸，或許連這方面的優勢也即將成為過去式。那以後國內遊戲業者的發展到底要何去何從呢？實在值得我們三思。





遊戲護照

GAME PASSPORT



三國趙雲傳

設計公司：珠海工作室
發行公司：第三波
遊戲類型：動作角色扮演

P-550、SB-16、TNT2、256MB RAM、32X CD-ROM

操作	操作簡易，界面便利，殺起敵人十分痛快。
耐玩度	單線劇情，難度過低，耐玩度有限。
劇情	融合三國演義與自創劇情，大幅增加遊戲精彩度。
聲效	音樂優雅動人、十分符合遊戲劇情，音效表現普通。
畫面	人物動作動畫細膩，戰鬥場景效果豐富。

這是一款操作簡單、劇情動人、上手容易的動作角色扮演遊戲，除了單線劇情稍嫌單調外，各方面都有不錯的水平。只是難度確實低了些，適合喜愛＜暗黑破壞神＞類型，或者對三國遊戲百玩不厭的玩家。



E-MAIL信箱—alex.sheu@msa.hinet.net

聖獨角獸騎士團

聖騎士—T.M.C

麻將教師 聲控麻將王Ⅱ



「麻將教師-聲控麻將王Ⅱ」這是光譜公司繼「台灣麻將王」後，又一次推出強調能以聲控方式打牌的遊戲，與上代不同的是，新款的作品中，還多了一位麻將教師，會在適當時候立即給予指導、建議以提昇玩家麻將的功力。

本遊戲在架構上，基本與上一代十分相近，同樣有四間條件、風格迥異的麻將館來磨練牌技與賺取本錢，此外，同樣有密技販賣的場所，專賣一些協助我方擾亂敵方的膠囊，讓玩家在遊戲過程中能事半功倍樂趣滿點。但角色的安排上，「麻將教師」則不若「台灣麻將王」周詳，不論是你能扮演的角色或是牌友，完全不知皆為何許人也？每個可供玩家選擇的角色，除了造型外彼此間無任何差異，也就是說並不會因為你選擇的不同，而在初始條件上（如：錢多少、密技有否、牌運等）有相異的情況，因此在玩牌時看不到自己、你沒選的角色也不會成為敵手的情形下，角色選取可說變成了多餘的設計。此外，對手的牌風也不是很明確，大致上每個人遇到有吃、碰的機會時都很少放過，看不太出來有刻意做門清、一心只想胡大牌或愛聽中洞等之類的差異性。

光譜公司雖然一向以人工智慧見長，但T.M.C以為「麻將教師」的表現似乎沒有達到他們一貫的水準，因為其中四個可以競技的場地（豬頭、市民、密技、高手），按作者的安排，應



該是顧名思義人如其名，不過，T.M.C卻覺得在高手麻將館中自己的胡牌率與台數並不會比市民麻將館低，所以它們之間彷彿難以權衡優劣。至於本代的特色--麻將教師，也只有在很明顯犯錯時會提醒（如：還有孤支卻拆搭子時），而不能在玩家難以取決時給意見、或一起手時建議這手牌該如何打等，看起來傳道、授業、解惑的工作麻將教師做得並不徹底。

而且離譜的是，當有時吃、碰並無益於加快聽牌速度或增加台數，麻將教師卻不會阻止玩家做此行為，而讓玩家少了一次摸牌機會；有時牌搭子多，一定得拆一組時，她一定會建議你拆一些頭尾、欠中洞的組合，而不顧慮目前海底的狀況；同樣是聽牌，以台面上出現的牌看起來兩者機率相近，但台數卻可以多4~8台時，相信大多數的人都一定會做換聽的動作，但該「教師」卻會告訴玩家，別做多餘的事，凡此種種，都令人很難信服其教師的名號。

「麻將教師」的另一個大特色，就是號稱有所謂的「智慧型語音辨識系統」，能夠讓玩家在打牌時，痛快的喊出輕鬆的上手，不過看起來這個願望想實現，可能還要一段時間，因為遊戲中雖然有一個語音測試的設計，且據說能判讀多種音調，不過實際測試後，發覺除了萬字與風牌等較不會失誤外，其它的辨識率在五成以下，且電腦並不會真的記錄下你的音頻，所以本次正確並不代表下次同一個音會出同一張牌，而那些出錯牌的情形，也無法透過修正的方式，建立一











套屬於你個人的資料庫（何種音對應何種牌），正因如此，想用聲控來打牌，在「麻將教師」裡根本不可能。

其實以麻將遊戲而言，美術與音效方面的表現並不非常重要，「麻將教師」也蠻符合這般需求，並沒有花太多功夫在這兩個部份，在建築物與小物件上，造型尚稱不俗，但與之競賽的牌友們的長相，則很難不讓人印象深刻，因為個個都有有礙觀瞻的嫌疑，幾乎每個麻將遊戲為了擬真，都少不了安排牌友們碎碎念，如果內容豐富多變有趣，的確能增進遊戲的樂趣，不過，如果像本遊戲，內容少又沒什麼逗趣之處，只是徒增玩家的疲勞罷了。

相對於畫面與音效，遊戲介面在麻將遊戲中的重要性上可就高出許多，可惜這部份，「麻將教師」還是有不少需改善的地方。首先，因為角度的關係，要看其它三家打出的牌或吃碰的牌會略感吃力，尤其是對家的那個方位，牌幾乎擠在一塊，欲知詳情，只能用「盲人打燈謎」（瞎猜）的方式，這實在是蠻大的缺失；再者，麻將教師所站的位置會遮到最左邊的那支牌，雖還能知道該牌為何，但看起來總不是太順眼；吃牌有時會同時有一種以上的選擇，在其他麻將遊戲中常看到的設計方式是，游標可左右移動，電腦會框出目前所選的組合，這樣的好處是玩家可清楚知道自己所選的究竟是什麼牌，不過，「麻將教師」顯然想標新立異，用另外一種方法來讓玩家決定要怎麼組合，如：吃5筒，現有4．6或6．7兩種吃法時，它會將4筒與6筒兩張牌突出，讓你從中選一，這實有點匪夷所思，六筒是兩種吃法都會用到的牌，所以它要秀，也該秀7筒才對，如此玩家方能知所差異。



大體上而言，「麻將教師」還有許多可進步的空間，尤其這是該公司相當擅長的類型，這般草率恐有負衆望，希望下次能看到煥然一新的續作，最後來說說本遊戲二個令人莞爾的小設計，當玩家聽牌時，原本順暢的摸牌過程，會變成用大姆指眯的方式，頗能增加刺激緊張的氣氛；此外，放砲的、被自摸的、或聽很久而胡牌不是他的人，會演出拍桌抗議的戲碼，這個設計倒是挺真實的，可是言至於此，T.M.C實難掩心中不滿，因為在麻將遊戲中，每次玩家扮演的都是個無聲的人，謾罵、拍桌都是電腦人物才能幹的事，當玩家放槍時，往往只能默默忍受，全然無法發洩情緒，太不公平了，期待以後的麻將遊戲都有能表達玩家心情與情緒的指令，並且還會因此影響牌友們的情緒或對戰的情形就更妙了。



遊戲護照

GAME PASSPORT



麻將教師

設計公司：光譜資訊
發行公司：光譜資訊
遊戲類型：博奕

PIII-800、256MB RAM、40X CD-ROW、SB-LIVE、G-Force2 Pro

操作	視覺角度設計欠佳，欲看牌友動向會傷視力。
耐玩度	3小時當6次的頻率是致命傷，所幸密技挽回不少分數。
劇情	好像沒看到有這部份的設計。
聲效	樂曲量少質普通，配音亦若是。
畫面	除了對手模樣不值一提，其他表現達到一般市場標準。

本來是特色的兩大部份，因處理不週延反成包袱，也許光譜可以考慮將耳機麥克風的成本直接回饋在售價上，如此可能會增加玩家掏錢買此小品遊戲的慾望。





漫遊者的旅店
線上遊戲即時報導

住宿明細

「歡迎來到漫遊者旅店，本店提供典雅的住宿環境以及精緻的餐點，包您有賓至如歸的感覺。本店的住宿完全不花您一毛錢，不過交換條件就是得提供一則故事來代替住宿費用，歡迎多加利用」

只要是網路遊戲，包含像天堂、金庸這樣的大型多人網路遊戲，或是像 CS 和暗黑那樣的連線遊戲，都可以在此投稿。字數目前限定四種：一.450~500 字左右，圖 4 張以上、二.字數 800~900 之間，圖 9 張以上、三.字數 1200 左右，圖 15 張左右、四.字數 1600 左右，圖 20 張左右。撰稿部份須下個主題，內容盡量以詼諧有趣為主，歡迎踴躍投稿，刊出後將會得到經驗值或是 S 幣。來稿請寄至 editor@swm.com.tw 即可。

PS 圖片請加註圖片說明，在文章的最後另外加上即可。文字檔中請註明如遊戲名稱、所在伺服器、ID、職業等基本資料，視遊戲的不同而略有改變。

無盡的任務
(EverQuest)

勇闖龍人城

Fenin Ro　Magician　Isra



冒險家 / 羽澄
40P/40S

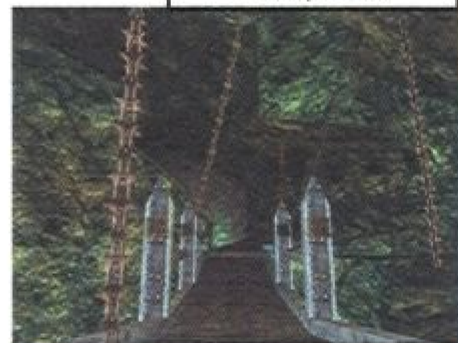
風雨前夕

又一個寂寞的夜，打開靜靜的螢幕，嗶的一聲後，再一次進入了 E Q 的豐富幻想世界。自從露卡琳的陰影資料片推出後，大部分時間都待在缺氧的月球上，今晚終於有機會回到熟悉的諾瑞絲來。由於公會打算替戰士以及其他幾個職業收集 EPIC 的部分，所以召集了人馬，向深藏在燃燒之森深處的龍人城 Chardok 出發。

經過了大約半個小時的整隊，龍人城的探險隊終於集合在入口前，由於這個地方的入口只允許單向通行，也就是說，玩家進入龍人城後必須由另一端才能離開，因此我們要求了施法職業以及牧師將重生點定位在入口附近，好在隊伍遭到全滅的命運時能盡速回到原地。

龍人城 Chardok 在以前是一個人煙稀少的場景，除了一些特定職業的 EPIC 必須要在這個地方得以外，一般人不太願意到這個地處偏遠又沒有什麼好東西的地方來。不過製作團隊也發現了這個情形，於是在幾個月前的更新中，對整個龍人城做了一次重整，怪物的強度調整略高，會掉落的寶物則有大幅度的增加，許多都是令人豔羨的搶手裝備，而這裡怪物的血量一般來說也比古塞比里斯(Old Sabilis)裡的青蛙們要來得少，所以沒有多久的時間，龍人城也逐漸成為玩家心目中理想的練功或是公會活動的好地方。


隱藏在燃燒之森裡的龍人城入口▶


▲黑鐵鎖鍊所搭起的厚重鋼橋，兩旁都是懸崖


▲富有特殊氣息的場景

拂曉攻擊

由於我們決定採用較快速的侵入法，好讓龍人們沒有反應的機會，殺牠們個片甲不留，因此幻術師(Enchater)與巫師(Wizard)就成了必要的角色。反覆利用幻術師範圍性法術的震蕩與巫師的傷害特性(也就是一般人口裡的AE Group)，五分鐘以內我們已經將擋路的雜兵們掃除，集結在通道底的城堡前。接下來又是一場混戰，公會仗著壓倒性的優勢開始屠城，幾乎沒有戰略可言，但是每一場戰鬥都在短短幾秒內結束，碰到較多龍人或其他敵人聚集的地方，我們便使用幻術師加巫師的開路方式，一路向下挺進，這對比較沒有經驗的玩家來說可能比較難以體會，就將當天AE Group的做法描述如下：


◀不到五分鐘大家已經將路清空，到達第一個集合點


▶和龍人觀察隊隊長發生戰鬥

1. 當戰士拉回第一列火車時，幻術師開始放範圍性震盪法術(有技巧的幻術師知道如何「聽音放炮」)，一直到所有敵人倒下前都不得停止。
2. 在幻術師利用連續的範圍性震蕩法術停止住怪物的動作時，戰士進入繼續拉第二、三甚至第四列火車來(至少要拉到三十隻以上)，等待巫師的指揮者下指令後開始施放巫師的範圍性傷害法術。
3. 所有的巫師必須同時開始施放範圍性傷害法術，一直到放倒所有怪物為止。
4. 魔法師準備好法力回復的棒子(Rod II)，死靈法師將法力轉移給巫師，冥想，待法力回復後下一波開始。

另外有一些需要特別注意的：

1. 在最後一隻怪物倒下前嚴禁Loot或停止範圍性震盪法術，確認完全沒怪物才能停。
2. 通常拉到稀有的怪物，都會最後才倒，巫師可以視最後情況改用直接傷害魔法打倒最後一隻。
3. 所有巫師及幻術師一律關閉所有法術效果(/showspelleffects off)
4. 法術訊息設定為Me，其他全部Off，電腦不夠力的也把該關的關掉，公會活動時不該有太多時間花在等斷線然候回來的人身上。其中有幾個比較強的敵人重生，我們也很順利地打倒他們，並且得到很多不錯的裝備。

戰利品

『The Bridge Keeper』

『Inlaid Jade Hoop』(幻術師專用的變身耳環，不過是變身成高等精靈)

『Jagged Blade of Mourning』(傷害力十三/攻擊延遲二十五的單手劍，大部分的持劍職業都可以使用，附加十點敏捷(DEX)與魔法防禦(MR))

『Watch Sergeant Riz'ou』

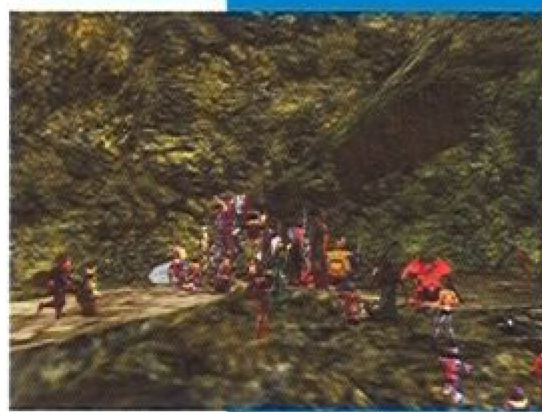
『Sarnak Hide Boots』(防禦等級五(AC)，附加五點敏捷、魅力(CHA)、智慧(WIS)、聰穎(INT)，二十五點法力點數(MANA)，祭司系及純施法系職業可用，聖騎士、闇騎士、遊俠及獸王亦可)

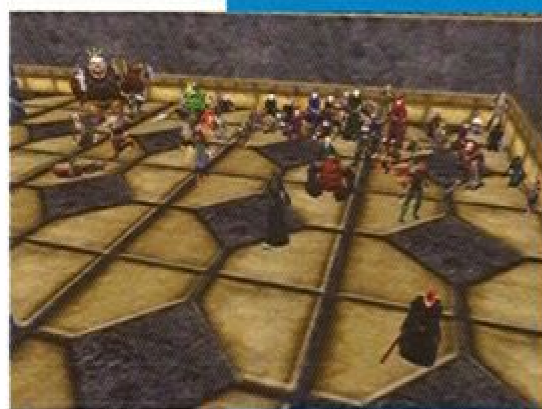
『Observer Aq'touz』

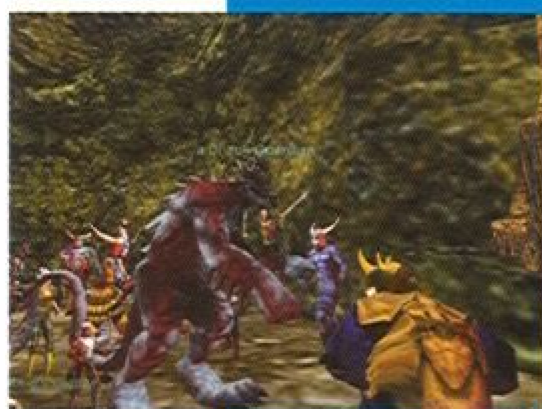
『Baton of Royal Stature』(武鬥家及獸王專用的單手杖，傷害力十一，攻擊延遲二十二，具有Stunning Blow的特效，發動時能將擊中的對手停頓六秒)


◀這種泥人們的生命力都較高，一個接著一個來打倒他們吧


▲像水簾洞似的通道，快速地通過吧


▲兩旁有容易滑下的溼土，一堆人擠在這兒還真不舒服


▲有趣的畫面，所有其他職業的角色統統靠牆角蹲好！在階梯前是即將面臨壯觀火車的幻術師與巫術師們，Show Time！

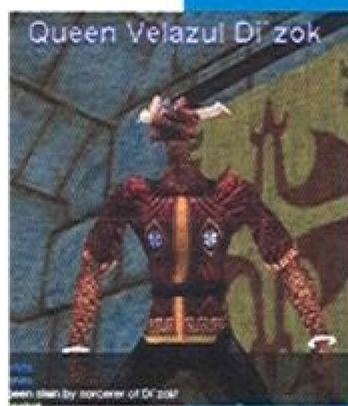

▲在橋樑前等待戰士深入敵陣引敵的法師們



最終激戰，龍城大捷

今天我們的目標有三個，分別是龍人的皇子(Prince Selrach Di'zok)、龍人皇后(Queen Velazul Di'Zok)以及龍人王(Overking Bathezid)，雖然這樣好像是去抄龍人的家，但是擺明了講，的確就是這樣的。

掃蕩了路上不值一哂的路障後，我們在圖書館的地方略略受到了阻礙，原來是龍人的皇家圖書館已經是靠近最後龍人王族們居所的地方，在路上還必須清除難纏的龍人巫醫(Sarnak Herbalist)。從這裡開始大家打起了精神，謹慎地打倒每一個敵人，所有人都收起了原本高漲的氣燄，因為從房裡的深處已經透出熾熱的熊熊火光。龍人皇后釋放出範圍性的火燄魔法，一瞬間襲捲了闖入的幾位戰士，那是無可抵禦的可怕傷害，但有經驗的牧師們在下一個瞬間就已經將戰士的生命力給穩定住。當主要的肉盾累積足夠的傷害後，大家一湧而上，幾個不注意的法師們喪命在第二波的火海攻勢中，其他人都拉開了距離守在門邊。龍人皇后的攻擊中，除了範圍不廣的火燄外都不值一提，生命力也不高(約一萬八千點)，在幾波攻擊下便被我們給撂倒。



◀龍人皇后，範圍性火燄法術對施法者來說幾乎是一擊必殺



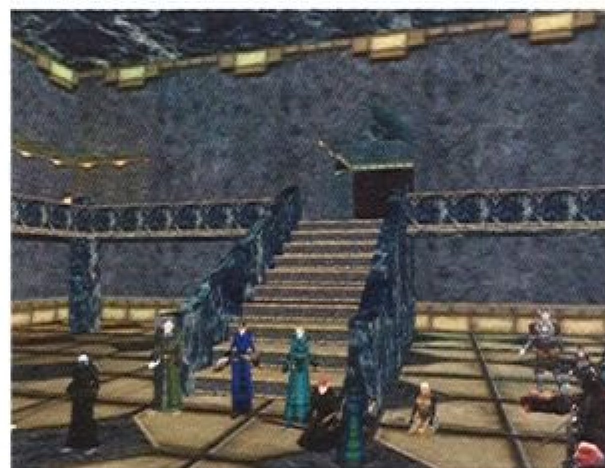
◀會掉出不錯武器的施法龍人

戰利品

「Queen Velazul Di'Zok」

「Incarnadine Helm」(防禦等級十九、附加五點聰穎、靈巧(AGI)，戰士及闇騎士可裝備的頭盔)

「Ancient Blade」(戰士EPIC所需的部分之一)


◀好不容易進入了皇家圖書館，一看就知道又是幻術師們準備活躍的時候

將幾個粗心的成員復活，略事休息後，我們進入了今天的重頭戲，也就是打倒龍人王。停在隱藏牆之間，我們派出人手前去探勘：在龍人王的房間裡有六到八隻的守衛在那兒，而與皇后的房間之間(牠們看起來分房，感情不是那麼的好)有著兩隻可能會隨便亂走的守衛。在清完了龍人巫醫的房間後我們必須借重武鬥家的假死來分開牠們(在這裡還意外地撿到了死靈法師EPIC的部分)，然後開始引出位在龍人王房裡的守衛，這對公會裡的武鬥家來說已經是駕輕就熟的事。很快地我們解決了離龍人王較遠的三隻守衛，最後那兩隻守衛由於緊貼著牠們的王，無論如何也無法輕易地分開他們，大夥兒索性衝進牠的房間，與龍人王展開決一死戰。

不愧是龍人的頭子！牠除了將近兩倍於皇后的生命力以外，同樣的也會施展火系的範圍法術，但攻擊力沒有皇后那麼可怕，如果對火燄的抗性提升到一百五十點時可以有效地減少它所帶來的傷害。這個龍人王還會使用傳送門(Gate)來逃離，也會使用完全恢復(Complete Heal)的法術，經過了長期奮戰之後，我們還是讓龍人王趴倒在我們的腳下！

歡呼！喜悅！大家陶醉在勝利的喜悅裡不能自已，很多人也因為活動結束開始傳送離開，突然間，我們聽到了龍人王子悽厲的嘶喊！咦？原來我們忘了牠的存在！真是抱歉極了，龍人王子，下次我們再來取你的首級吧。


◀守橋的泥人守衛



◀強力的王子，可惜被我們遺忘了

戰利品

「Overking Bathezid」

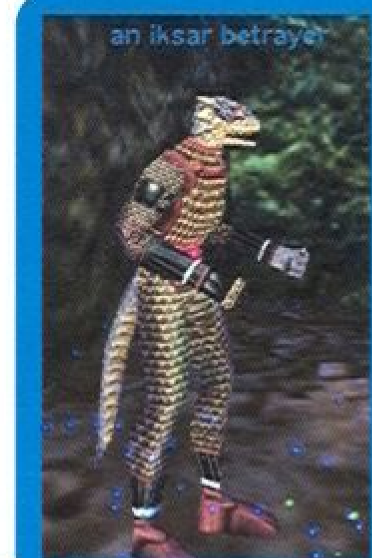
「A Singed Scroll」(牧師的EPIC部分)

「Incarnadine Breastplate」(防禦等級三十五，附加十五點力量(STR)、敏捷，五點聰穎，二十五點生命點數(HP)，具有直接點取就能使用的Gather Shadows特效，非常適合不會隱形的肉搏系職業，不過這是只有戰士及闇騎士可以使用的甲冑)



今天的主角：龍人王


討厭的皇家護衛，沒有什麼好東西卻愛擋路



◀叛逃的蜥蜴人，他身上的Pipe是武鬥家解一件袍子所需的部分

天堂



龍的祭品

戰神 騎士 ALAX

好久沒有上天堂冒險了，趁著這次火龍窟改版的機會上來看看，順便去找龍泡茶聊天一下。出發前想到裝備都在法師分身那，又懶得換來換去，乾脆直接用法師去好了，用力法打怪或許比這隻濫騎去還方便許多。

變了身往火龍窟的地域探險去，只是沿途的怪都被清了，直覺性的就按了一下順移，咻～。咦！這是哪裡？怎麼才順移一次就馬上到了山頂？！也好，不用再到處找路往山頂爬，記憶了下座標就進去找傳說中的火龍。一進去看到很多人都已經仆街了，難道火龍就在附近？突然，看到了一隻蜘蛛從畫面右上角跑來，後面跟著巨大的火龍，看來牠的目標是那蜘蛛了。定眼一看，那蜘蛛不就是我朋友嗎？要來也不找我一起，真是的>_<。接著沒多久就聽到蜘蛛的哀嚎，此時火龍也轉頭看著我，就在四目交接的一刻，我仆了……活活地被火龍一口生吞。



一進去就看到一堆屍體

重登回到了威頓村，密了一下剛遇到的"蜘蛛"朋友，想說火龍見了，那乾脆也來去見一下水之都時被鎖起來的水龍，為了能泡茶泡久一點，就開了濫血騎去。嗯～不愧是法利昂，見是見到了，只是……還是馬上就又仆了。既然火水龍看了，那順便也來去看看地龍過得好不好，只可惜大部分的人都跑去找火龍，沒有龍六YY團，兩個人衝到了六樓就被一群小思和小思她媽打飛，看來今天是無緣見地龍一面了。



人死都死了，還要啃屍，這水龍太久沒吃東西了



▲火龍緩緩的走來，帶著一股不可侵犯的威嚴



▲聊著聊著水龍就走過來了

輕鬆短笑話～天堂篇　巴哈版zirow

這是去年的往事了，強者們的高中時代，在那個地上落葉比樹上綠葉多的外掃區……

強者A：別偷懶好唄，再不掃快點又要被罵了
強者B：沒辦法呀，我的竹掃把是+0的，要多掃幾下才行
強者C：好吧！我的+7祝福竹掃把先借你用

也是去年的事了，強者們的高中時代，在體育教師的要求下，眾強者正在操場上跑3000以增進輕功……

強者A：跑快點好不好，你這個廢柴
強者B：沒辦法呀，綠水昨天喝光了
強者C：我幫你加速好了(強者C擺出騎士的加速姿勢)

也是去年的事了，強者們的高中時代總是充滿了無數的傳說，在合作社有多種飲料上架……

強者A(問B跟C)：你們倆怎麼那麼愛喝柳橙汁？好像每次見你們都買柳橙汁
強者B：因為合作社柳橙汁只賣15塊呀
強者C：嘿咩，紅茶還賣的跟柳橙汁一樣貴

在這充滿了強者的時代，在你身邊是不是也有這樣將遊戲和現實相結合的強者呢？

輕鬆短笑話～天堂篇　巴哈版DDRMIX

一. 某天，我載同學去網咖的時候，找了個停車格要停車，我就用力拉我的機車架好，我同學就笑說：「很吃力哦～」，我就說：「沒辦法，我才力16而已……」。

二. 某天中午，我和我同學在吃飯，吃完後拿起衛生紙擦了擦嘴，順手就往垃圾筒一丟(沒進)，我同學就很不屑地拿起衛生紙，擺了很漂亮的姿勢一丟(進了)，我就說：「帥哦～」，我同學：「呵呵，我敏18的耶～」。

三. 某天上完體育課後，我和我同學走去福利社，當時的我身上沒帶錢，想和別人借錢去買飲料，這時我同學就問：「ㄟ，你身上有沒有錢？借我」，我就說：「我錢放倉庫裡耶～」，我同學奇道：「啥？」，我趕緊改口：「哦～我是說，我錢放抽屜裡」

在這充滿了強者的時代，在你身邊是不是也有這樣將遊戲和現實相結合的強者呢？



魔力寶貝

莎蓮娜島新村熱鬧出征！

獅子 喵媽 3級料理學徒

漫遊者／喵媽

●出場人物介紹

喵媽	32 級，料理還是 3 級的料理學徒，連續趕了很多天的青椒肉絲後，繼續練功旅程。
火中風	44 級，愛聊天的 6 級亂射弓箭手，常常不小心讓寵和自己掛點，有過被寵反咬的紀錄。
QQ 糖	38 級，鑑定 6 級的鑑定師，一個人到莎島閒晃，常被問：妳怎麼來的？
羅伊・馬克斯	32 級巫師，砍了本尊專心練這個人物。
頑石點頭	37 級，精靈聯盟 4 級，抓寵抓到有點懶了的封印師。

朝聖之旅

經過加納村來到了索奇亞沙漠，沙漠之祠是來無影去無蹤的「活動寺廟」，必須在沙漠中繞來繞去搜尋傳送石，沒辦法用錐形水晶或神眼找到，因此在這裡要是不想耗費太多精力打怪，最好是找魅力值較高不易遇敵的同伴當領隊，否則精力耗盡，進去廟裡也是一場苦戰。



▲ 終於進入到沙漠之祠了

在沙漠裡面繞了很多圈終於看到廟的入口，進來時又見識到新的怪，像擅長「遺忘攻擊」的可愛木乃伊和擅長「吸血攻擊」的殺手蠍，都是等級與喵媽差不多的怪，要是喵媽一個人進來，想必是凶多吉少……。還在揣測跟狂戰將軍的相遇的那一剎那，會是怎樣的心情時，廟裡的第三場戰鬥，馬上就遇到了讓喵媽慕名而來的狂戰將軍了！只見他帶著嘍囉－－木乃伊和殺手蠍出現，全身充滿殺氣，穿戴著藍色與綠色搭配的鎧甲和一把槍，唆使他的嘍囉們上場打擊我們！不過提醒大家，狂戰將軍可不只單純踹你一腳代表他的不爽，他有最令人致命的法術「即死魔法」和令人最揹的「經驗吸收」兩樣魔法攻擊。

當狂戰將軍用長槍刺向角色時，大都是使用了「經驗吸收」的攻擊魔法，喵媽、頑石都被奪走1000點的經驗值（而且也都是一次奪走1000點的經驗值），感覺剛剛練的都是白練的……。而當QQ糖被戰士用了「即死魔法」，一顆骷髏在QQ糖身上閃了一下，馬上隊伍裡面就少了一個戰力，因為原本還剩下一半血量的QQ糖馬上倒地不起了！漸漸地，現場也是一片哀嚎遍野，好不容易大家用不停的合擊招式才把狂戰將軍打倒，但是大家已經是慘兮兮了。戰鬥結束後，大家心有餘悸的互道晚安後，還是充滿鬥志的火中風和頑石、喵媽，想要繼續邁進下一段旅程時，馬上又遇到一群出來巡邏的狂戰將軍和嘍囉們，當然馬上登出大吉囉！免的等一下會死的粉難看哩！



▲ 怪裡怪氣的踹踹攻擊



◀又遇到一組，還是溜之大吉為妙



▲ 擅長「遺忘攻擊」的可愛木乃伊



▲ 狂戰將軍終於出現了



▲ 最討厭這個法術了



▲ 這個就是令人害怕的即死法術

出場人物介紹

喵媽	32 級，料理還是 3 級的料理學徒，連續趕了很多天的青椒肉絲後，繼續練功旅程。
火中風	44 級，愛聊天的 6 級亂射弓箭手，常常不小心讓寵和自己掛點，有過被寵反咬的紀錄。
towny	31 級，最愛到處哈拉的鑄劍師，到處都可以做交易，連打王的路上都可以完成生意。
赤雪魔剎	51 級劍士，半夜找伴練功，覺得自己練的很爛。
頑石點頭	37 級，狩獵 6 級的二階獵人。愛練功，立志要做等級很高的資深獵人。
ㄚ弟阿：	48 級，精盟 6 級的封印師，除了跟婆以外，愛自己趴趴走的練功。



◀這些個怪等級都在 30 以上

▶與海賊頭目的合照

海盜頭目的秘密基地

晃到莎蓮娜島的時候，會先到傑諾瓦村，沿著東面的海岸線，路上會遇到看起來很沒生氣的死灰螳螂、慘白樹精、水晶螃蟹、兔耳蝙蝠及死亡蜂等，等級都在 30 級以上。一直往東北走，就會到了最新的城鎮『蒂娜村』。蒂娜村是個被惡靈騷擾的地方，到了晚上，氣氛就異常地詭異，在村莊內會遇到死靈、血骷髏及海盜的糾纏，每戶人家都大門深鎖，外來的旅客根本不能進去，所以要想在這裡的晚上找護士的話，是會吃到閉門羹的。不過要是到 PUB 去，就發現這裡的夜晚居然變成了海盜的聚所，白天在教導寵物技能的老師也跑掉了呢！這時 towny 居然打起瞌睡來，所以就離開隊伍跟大家說掰掰，趕緊補了在村裡閒晃的ㄚ弟阿進來，解決我們的窘境。



◀開門ㄚ，我們有人受傷了想就醫



▲ 海賊們毫無忌憚的在村莊中橫行

晚上進了海盜的地下牢房，跟海盜鹹魚聊天會被要求帶上腳銬，還要被土蜘蛛打到耐用度剩下 4 的時候，再去跟鹹魚講話，可以趁機扁鹹魚一頓，拿到有魚腥味的頭巾闖進地牢。二樓到四樓開始，地板會有亂傳送的功能，把我們傳的亂七八糟搞不清方向，主要是地板顏色和位置的變化，讓通往樓上的路途顯的非常遙遠，還不能讓有頭巾上的魚腥味因為時間太久而消失。這途中換到酒與各看守員交換後得到紙條，最後到達頭目的房間。開始裝備好身上的武器和寵，還和頭目先合照一下再進入戰鬥！

這一位 60 級的頭目身邊會有死靈、血骷髏及海盜，而且海盜還會再召喚海盜出來，感覺打都打不完。頭目預估有 3500 的血量，大家在打的時候可是非常戰戰兢兢的。海盜頭目不光物理攻擊，還會讓屬下怪物的屬性亂變（並會吸取角色們的魔法和血量，下一次，還是要找個傳教士和巫師來會比較好一點……）

再一次大家趴的趴，受傷的受傷，海盜還是一直被召喚出來，而頭目預估只被打了 1500 的血量，勝利之日遙遙無期。於是大家戰到最後一刻後，已經累到不行，打王之途也花了兩個小時，馬上各自掛網夢周公去囉！回到城鎮，喵媽馬上檢查魅力，果然已經掉了兩點。想要再讓魅力增加，還是勤做蛋包飯打陰影吧……



▶頭目變換的屬性讓我們海盜不好攻擊



▲ PUB 裡頭到處都是海賊



▲被強制帶上會降低敏捷的腳銬



▲這裡是哪裡？我迷路了……



▲得到了酒及紙條

龍族

戰地記者採訪記

卡蘭貝勒 拜索斯 翔翎 弓箭手



漫遊者／翔翎

「殺呀！進攻……」「不要跑」……，呼！真是驚險，今天剛好遇到國戰，從沒打過架的我，為了讓龍族的人民了解戰況，冒著生命危險進入修多恩山谷，為各位採訪戰地的實況報導（攝影師由紫彩衣擔綱）。



正在採訪傑彭與伊斯的入侵聯軍

一開始，因為修多恩河的結界石被破壞，敵方大舉入侵，我方的警備隊員立即奮勇抗戰，連在一旁作筆記的翔翎，除了要記下每個細節經過，一邊也要躲開怪物的攻擊。隨著敵人的增加，翔翎也不禁在心裡跟著警備隊員一起吶喊著：「蒼天的亞色斯啊，請給我們殲滅敵人的力量！」



被NPC警衛格斃的傑彭入侵者

雖然警衛與旁邊的我方盜王不斷地攻擊入侵的敵人，但由於傑彭及伊斯聯手來襲，而且大部份都是領主、教皇及巫師，甚至Crossing Class等高等級人物，警備隊員及盜王還是寡不敵眾的掛點了！而一旁的翔翎也因為太專心作筆記，外加動作太慢，也被毒蠍子咬到，差點丟了一條小命……



入侵者越來越多，警衛危險了▶



◀我方的防禦部隊協同警衛奮力作戰中了

正當大家一片愁雲慘霧時，援軍終於趕來了，而且還是一票人一起出現！哈哈，這就不是我在吹牛了，在大家極力反擊之下，終於把敵人打得落荒而逃。相信有參與過大戰的玩家一定知道，大家合力把敵人擊退的那種團結一心的感覺，真的是太棒了！



◀感謝亞色斯！我方的援軍終於來了

在這次的冒險中，翔翎看到了跟以往不同於練功時的精彩畫面，也見識到不同層級的人物角色，雖然隸屬不同國家，卻也都各司其職的與對方作戰。但也發現一些不肖份子，利用一些小手段來進行破壞，就連之前小妹翔翎也曾在食人植物區練功時，遭人偷襲。哎呀，真是討厭，特別是從他國來偷襲的人，如果只想滿足殺戮的快感，何不在國戰時來個名正言順的君子之爭呢？

在此要特別感謝紫彩衣姐姐，謝謝妳的鼎力護航，小妹能活到現在，且順利完成採訪，全靠您的「絕對障壁」跟「治療聖言」。另外那些一邊打仗一邊接受我的訪問的英雄們，謝謝啦！雖然話說的不多，我想也沒空多說話吧，感謝你們用行動代替回答讓小妹我補捉到了如此精彩的作戰畫面。



▶在大夥奮力作戰之下，入侵者終於退卻了



▲警衛被攻擊時祈求神明的庇佑



▲不幸陣亡的我方盜王



▲連伊斯也趕來湊熱鬧了



▲傑彭與伊斯的聯手攻擊



▲啊～警衛在寡不敵眾之下還是英勇殉職了

漫遊者的旅店

線上遊戲即時報導

網路創世紀
(UO)

黑刺王城堡突擊行動

Formase　aikawa nanase　詩人

漫遊者/痞子吳
20P/20S



今天一上線剛打開ICQ，就收到會長訊息表示等會將有公會活動，目的地是依納絲大陸的黑刺王(註1)城堡。整理了一下包包的藥材後，就馬上施展次元傳送魔法(Recall)到達了公會城堡，到達時正好看到公會的同伴正在切磋PK技巧，可是戰鬥很快的就結束了，因為Jenny同時被二位弓箭手亂箭齊發給射死了。他的鬼魂正站在一旁發出我們所聽不懂的話語0o0o0等待著復活。

過了一會，會長把我們集合起來拍團體照，然後我們一行便來到了位於依絲納大陸的黑刺王城堡。正當我們一行人浩浩蕩蕩地衝進城裡時，突然就遭遇到黑刺王預先埋設好的人馬伏擊，原本整齊的隊伍就這樣硬生生的被打散了。我們遭遇到的敵人有半人半機械怪物--背叛者(Betrayer)與酉卡族的戰士&法師，其中又以背叛者(Betrayer)與酉卡族領主(juka lord)最為恐怖。

背叛者(Betrayer)精通魔法又有堅硬的外殼，而且它還有二項特殊攻擊，第一項特殊能力就是「痲痺」，凡是被它擊中的人將會有一定的機率被它給痲痺住而無法動彈。第二項特殊能力就是當它受到嚴重創傷時將會在它的四周噴出毒瓦斯，凡是靠近它的敵人都將因此身中劇毒而死。

而酉卡領主的弓更是我們這群法師的剋星，法師們為了專心施法所以身上穿的都是些輕便的皮甲，要想靠這些裝飾大於防禦作用的皮甲來承受遠程武器的攻擊更是不可能的任務，當我們的隊伍被分散之時，死亡就已經是註定的事情了。



◀公會夥伴的練習



▶遭遇埋伏了

戰士死於背叛者(Betrayer)的劇毒，而法師死於領主的箭下，最後只好倉皇逃出城外，在附近的平原聚集。因為攻打黑刺王城堡的失敗讓我們很不甘心，所以在討論了一陣子後，大夥決定把目標改成攻打黑刺王的盟友愛克瑟德斯(Exodus)，於是我們前往了愛克瑟德斯(Exodus)(註2)所在的地城。

在前往地城途中遇到了一些礦石元素與鐵哥倫(golem)(註3)，但還是很順利的到達了愛克瑟德斯(Exodus)所在的地城。在我們順利地看到了愛克瑟德斯(Exodus)的同時，我們也遭受到了它所派出的機器人守衛的攻擊。有了黑刺王城堡的經驗，這次大夥在事先就分配好了每個人的任務。首先由我(詩人)前去把怪物引來，再由戰士接手，法師在後方輔助，就這樣我們很順利的殺死了幾隻守衛，然後轉戰下一個目標--鳳凰。

鳳凰是一種全身被火環繞的的生物，只有在失落的大陸才找得到牠的蹤跡，牠居住在火山地區，四周都是由岩漿形成的湖泊，這種特殊的地形也只有在失落的大陸才找得到。當大夥整理好裝備之後便由法師Moon開啓了時空門(GET)直達火地城，當大夥慢慢向前推進，沿路斬殺了一些火蜥蜴後終於到達了鳳凰所在的岩漿池。當大夥看見鳳凰時，頓時唉聲四起，因為傳說中的鳳凰外表並不如我們想像中可怕，牠的大小就跟老鷹一樣大而已。這時馬上就有戰士手癢去砍鳳凰，可是不到3秒的時間就傳來了戰士的慘叫，大夥這時才不敢小看了鳳凰，立刻蜂擁而上而上砍殺。

別看鳳凰小小隻的不起眼，牠抓起狂來可不是好惹的，頓時慘叫聲不斷，屍橫遍野、血流成河，大夥好不容易殺死了2隻鳳凰，可是每個人最少也都死了2次以上……。在經歷了這幾場戰役後，大家也都累了，畢竟精神上受到的打擊壓力遠比肉體所受到的痛創來得嚴重。黑刺王，等著我來再次挑戰吧！

※註1.黑刺王(Lord Blackthorn)同時身為不列顛王(Lord British)最好的朋友和最可怕的敵人。
※註2.愛克瑟德斯(Exodus)是一台具有思想的巨大電腦。
※註3.鐵哥倫(golem)是愛克瑟德斯(Exodus)所製造的機器人守衛。



▲準備徹退



▲徹退到門口



▲整頓商討



▲遭遇礦石元素



▲愛克瑟德斯(Exodus)入口



◀被鳳凰痛宰



玩家救濟所

專治各種疑難雜症

Q 安德烈斯源自何典故？老編在此細說分明

為什麼王國的名稱要叫做“安德烈斯王國”呢？？軟體世界的網站，可不可以也用安德烈斯王國的方式呢！我們都會支持的！

◆Red Sky、Joe T、LSAY、ato　10S



因為雖然很多人說「雜誌不是人做的」，但是既然踏入雜誌這一行，雜誌就是一種需要永續經營的事業了。尤其有了忠實的讀者與忠誠的國民以後，是不可能國王大人或老編說不做就不做的，所以，就與大家一起期望它永遠不結束營業－Endless Kingdom，安德烈斯王國，即永恒不止之義。

說到網站就是老編心中的痛了，其實國內同類型雜誌最早擁有專屬網站的就是我們了，但為何現在變成這樣，實在是一言難盡……。不過有好消息，目前我們己和Hinet簽下合作合約，安德烈斯王國將會出現在網路上，但因為必需考慮會員的資料結構與功能，目前仍在網路程式引擎開發階段，相信順利的話，不久大家都能在網路上見面，而短期間，HINET上也能看到部份雜誌的內容哦！

Q 厚紙板到底有何用處？食之無味棄之可惜

不知道為什麼最近的雜誌都附了一片厚紙板，是為了夾贈品嗎？還是為了不讓書折到呢？不過我覺得多了那張紙版感覺很麻煩說，因為不知道多那片要做什麼，要丟掉又覺得硬硬的，不好丟；要留著又不知道留著要做什麼…..搧風嗎？雖然這期上面有月曆，可是它不能吊起來，也不能立著，這樣反而不知道如何利用它。

◆瑞毅　10S



好厲害，老編想做什麼都被看穿了　，沒錯，最早是為了夾贈品才附那張厚紙版的，因為老編覺得上面多出來的那塊空間可以放一個不錯的東西，但是，那個「東西」到目前還沒研發成功，因為目前的試驗品成本都太高，結果，一個月接著一個月過去，加上了月曆功能，而且變成大家展現美好身段的園地了，上次是蕾蕾，這次換阿雷斯　，何時輪到老編我呢？（拜託一定要輪到老編我啊！！）。總之，別忘了重點是那個東西，不量產成功送給大家，老編死不瞑目啊！所以，雖然麻煩了一些，若不喜歡也請再忍耐一下。

Q Online Game那個好　大家有話說

Q1 155期內的廣告P.23頁中(華義國際)有XXXX遊戲與天堂的比較…..有一點我認為是錯的：新手教學區，天堂是有的，此外「新手上路無阻礙」，我認為天堂是最簡單的．．．還有那廣告打著打敗天堂的口號而來，到時別又步入某一些遊戲的後塵，那就．．．．以上純屬個人感想，若有得罪之處請多包涵^^|||　◆Lemon　10S

Q2 唉！“天堂”真的很XXYY，我很期待華義出的那個號稱敗天堂的遊戲喔！　◆宏義　10S

Q3 雖然線上遊戲選拔，龍族沒有入榜，但我個人覺得龍族也不錯玩的呢！所以請你們稍微增加龍族報導的份量．最好是像本期的天堂新地圖報導一樣，謝謝！！

◆覺得龍族被忽略的網路玩家　10S



看來每個遊戲都有各自的支持者哩！尤其Online Game玩久了都是一群一群的，大家也許支持不同的遊戲，但希望能尊重彼此的意見，千萬別一言不和找出來打群架啊，那就是王國之恥了。最近Online Game競爭蠻激烈的，像什麼Banania、化身X董的廣告的出籠了，雖然精彩，但看得老編老人家我心跳加速，我看接下來各工坊還會重招出擊，希望各位國民們可要平心靜氣，遊戲與現實生活可要拿捏清楚啊！龍族的遊記旅店裡一直都有，雖然有的時候斷斷續續的，但老編從來沒有限制阿雷斯不能增頁耶，我懷疑是阿雷斯在偷懶還是什麼的，必要的時候，找十個人連署，直接寫信給阿雷斯吧，老編願意副署！！

專家的雜誌診治藥方－降價OR多送遊戲

好歹我也看你們的雜誌那麼久了，但近幾個月來，我發現你們的厚度變少了………我以專家的眼光來看，你們是否該降價了？（好歹也比照一下其他雜誌的價格吧！！）希望你們能聽到我的心聲………..(不然多送點遊戲吧!!)

◆武士　10S 



嗯，果然忠實的老讀者的來信就是不一樣，少了客套，大家可以直接切入正題指教討論一番，所以老編也該當個明白人，開誠佈公的討論一下這個話題才是。其實，不管是軟世或其他友刊，都面臨所謂的成本問題，也就是雜誌的成本相當的高，高到賣雜誌不會賺錢，必須仰賴廠商贊助廣告費來維持，否則都會面臨經營上的問題。老編要老實說，以往，因為市場競爭的結果，雜誌在製作上幾乎是不惜血本的，你買一本430頁的雜誌，加上一片Megadisc，再贈送一個免費遊戲套件，整個成本加起來，比雜誌給便利商店的批價還高（賣書的人也要賺差價的），可以說是賣一本賠一本。尤其在公司上櫃後，對成本的控管比以往有制度了，老編看了報表才警覺所謂的賣一本賠一本，賠得還真不少！也許你無法相信，但老編就實說了，一本成本與批價的差距經常達到20元以上！再加上賣不完的書，商店也要退回來，退回來的書就完全不可能有收入了。那廣告費呢？不是有廣告的收入嗎？的確有廣告的收入，但每一頁廣告的收入，扣掉每一頁的成本，通常只有數千元的盈餘><那為什麼一頁廣告不收個五六萬甚至幾十萬？答案很簡單，國內如果一套遊戲能像外國一樣賣個數百萬套，雜誌一頁廣告賣數十萬當然不是問題，但是以台灣的市場來看，目前是不可能的，因為市場規模不如國外，正是軟體廠商與雜誌媒體及消費者共同面臨的問題。而種種因素其中之一，如影隨形的是紙漿漲價的現實，本月紙張的價格又上漲10%，但雜誌價格無法漲10%，所以，幾乎所有的遊戲雜誌的厚度都變薄了，就是這個緣故。總之，老編要向各位報告，以目前雜誌的成本，雖然體質上比以往健全多了，但還是高於便利商店的批價一些，但既然大家都買過430頁加兩片甚至更多光碟的雜誌，的確有不可同日而言之感，老編會正視這點，至少，會儘量想辦法ㄠ廠商多送點遊戲啦！這樣的回答，若不滿意，歡迎再度來信～

光碟封面是否詳細說明　一切訴諸民意！

Q1 為什麼光碟上沒有寫清楚光碟內有什麼遊戲、桌布和動畫展示的名稱？

◆俊棠　10S 

Q2 我覺得MegaDisc石盤封面的印刷說明太「陽春」了，只簡單印上「試玩區」與「展示區」，不能印上所有的內容說明嗎？雖然可以參考「石盤遺跡」，畢竟太麻煩了，直接把試玩GAME、修正檔、DEMO展示等資料印在石盤上(字小一點沒關係)，不但一目瞭然，也便利石盤的收藏與利用。

◆晴妙　10S 



嗯，既然不只一位國民這樣建議了，那就一切訴諸民意吧！本期的回函就光碟的製作，是否要增加較詳細的說明，交由各位國民決定，懇請大家花個時間投票一下，老編在此先謝過了！

好消息！BUG獵人往後有賞金！

在三月號中的秘技開發室裡，富甲天下３的說明頁上（P.289），英文打錯了（不是EmpireEarth喔!）

◆易昇　10S 



哈，真是抱歉，又麻煩大家校稿了，雖然老編已經連續數期，將改善錯誤出現的頻率視為第一要務，但是出刊日期一近，大伙趕起稿來難免還是有錯誤的地方。既然麻煩大家校稿，總要給點代價，嗯，10S不成敬意，但請笑納！

網路抽獎會何需要Email？

Q1 為什麼網際網路興起之後，隨之而來的就是無數的調查表或抽獎都需要Email？難道沒有Email的人就不能參加嗎?

Q2 精品抽獎與問答的中獎名額不能增加嗎?

◆瑛群　10S 



這是因為既然是在網路上辦的抽獎活動，必須透過管道與中獎人聯繫，Email似乎是成本最精簡的方式。其實有很多網路抽獎都是為了取得客戶或意見調查資料，因此「效度」與「信度」在統計方面都非常重要，Email雖然可以浮濫但至少不會造假(因為無效的Email等於領不到獎品)，所以很多調查表或抽獎都需要Email。

至於精品抽獎，老編與尼爾斯、沙雷納等會繼續ㄠ廠商的，另外，我們也希望未來可以贈送自己的精品（如上一期的滑鼠墊），也許，下一期你就會看到贈送安德烈斯的馬克杯也說不定。

暗黑軍團的必殺技－不買！？

哈哈哈！每次只要看到G魔王的吐槽單元，總是大快人心啊！千萬別停，要不然小心我的必殺技──「不買」！

◆魔王的支持者　10S 



哈，魔王他可爽了，支持者真得愈來愈多………. 雖然老編是索特王這邊的人，有時看到魔王的洞窟的投稿，精彩的文章還真的不少，尤其這一期的「瘋狂空間王」，就是妙文一篇，老編真得笑到肚子痛，哈哈哈～上期已經說過了，除非魔王召集不到任何暗黑戰士，完全沒有人支持，也就做不成文章，那就自然要停的，否則魔王的洞窟會繼續下去，請各位暗黑軍團的成員們放心吧！

玩家救濟所有問必答　歡迎來信！

哎～雖說上期篇幅不夠，老編答應大家會用Email好好回信，結果算一算，有限的時間裡只回了二十幾封，沒有收到回信的你不要氣餒啊，老編這個月的目標是回四十封，有事快寄信來吧！ chief@swm.com.tw

好消息是，以後留言被刊出也可以得到ｓ幣了，不過沒有經驗值，而本期得到ｓ幣的人，因為幣值轉換的關係，得到10S的人會收到面值100S的紙鈔，老編老實說，幣值轉換主要是因為之前的專欄比較早截稿，來不及改幣值的緣故><總之，玩家救濟所擴大營業了，請大家踴躍留言吧！就算是灌水，也許能得到ｓ幣累積換贈品哦！

Q 樂透不樂透！？　老編樂透中獎實錄



Q1：預言之塔的單元，移至前面，比較方便查詢。

Q2：能新增線上遊戲前十名銷售排行榜，方便查詢熱門好Game。<獨立出去>

Q3：線上遊戲單元－漫遊者旅店能以攻略與秘技為主。（玩家投稿攻略）因為網友吐槽或話家常，會減低雜誌可看性。

Q4：Online Game廣告能集中在一起，則方便閱讀。

Q5：希望雜誌每月附贈一張”軟體世界”版本的樂透彩投注單。在二、八、十二月時，去電腦展券獎。PS.為期一年。優待特惠點卷代替獎金。得獎點數的多少,換取物品數量、金額不同。(開獎號碼,使用電腦軟體)

◆松霖　20S 

都是很值得參考的好建議，雖然大部份無法馬上按照建議的方式執行，但請相信老編時時記得你的建議，在未來調整時就可做為參考了，目前，分別就各點提出老編的看法：

A1 預言之塔屬於功能性專欄．目前雜誌前面的大部份篇幅主要以時效性專欄為主，因此才會把預言之塔擺在後面，而且就以目前預言之塔在王國中的「地理位置」來看，也比較合適放在後面，再就老編自已希望達成的目標而言，現階段比較想加強預言之塔的趣味性，讓功能性專欄也變的有趣一些。

A2 這個是可行的好建議，老編會和負責與全國商店聯絡的業務大人研究看看。

A3 這點就傷腦筋了，其實目前雜誌已有秘技與攻略的專欄，老編一直不希望也不喜歡將Online Game的部份獨立自成一區或一冊，所以漫遊者旅店目前是以玩家遊記為主，這樣也是為了反映目前的Online Game與單機遊戲不同的特性。而身為一本綜合性電腦遊戲雜誌，如果只報導單機遊戲或Online Game，就無法堅守「綜合性」的宗旨了，更何況誰都無法準確預言未來的遊戲型態，再過幾年，難道單機與Online Game的分別還是如此壁壘分明?這是頗值得大家一起深思的地方。

A4 看來Online Game的報導與廣告獨立成一本應該能滿足你的需求，目前因為廠商刊登廣告多半會指定位置，而且位置不同價格也不同，老編要老實說，將Online Game廣告集中在一起的方式，真的是滯礙難行。

A5 這個是絕妙的建議，本月已經推出實體貨幣，雖然國王大人非常不鼓勵子民們玩樂透，但既然有了實體貨幣，樂透案可以說是貨幣發行後可參慮的衍生案之一。老編其實蠻喜歡樂透的，這期雜誌會delay，就是因為週二本來應該努力截稿的時間，但是事情就是這樣發生了！晚上八時樂透開獎時，老編我..我..竟..竟然中獎了！天啊,幸運之神終於眷顧到我了！所以，不管稿子了，跟大家說了再見，老編要去台北的台北銀行兌獎了！馬不停蹄回到家，找出塵封已久的身份證,存摺及印章然後直奔高雄小港機場。哇.列...什麼！....沒有飛機了！沒有關係.反正中獎了也睡不著,再度直奔高雄火車站。嚇米！連最后一班自強號火車也開走了！ 只剩11點40分的「普通號」，坐上火車，在漫長的等待中才知什麼叫度日如年，再加上興奮的睡不著，唉，怎麼這麼慢？經過漫長的煎熬，終於到台北了！看了手上的錶，嗯，才早上7點50分，距銀行開門還要二個多小時，不過聽說台北銀行有一個貴賓室是二十四小時全年無休專門給人兌獎的，好！我馬上去試試看。坐上計程車.跟司機說南京西路10號，嘿嘿…治安不好.不要讓司機知道我要去22號的台北銀行兌獎，不然可能會被搶。下了車，左看右看，看看有無被跟蹤，不然就麻煩了！確認後打了彩卷背面的免費電話，跟他們表明我是特別從高雄上來要兌獎的，不知貴賓室現在有沒有開放呢？接著就有一位四十多歲姓陳自稱是經理的把我接進去貴賓室，可能是老編我中獎心情不太穩定，只見那位經理轉身向旁邊的銀行小姐說：去把心理輔導師及投資顧問也叫來。坐定後就有一位漂亮的妹妹端了一杯很香的咖啡進來，老編我迫不及待的拿出身份證、存摺及印章和彩卷，並得意揚揚的拿給經理看，且跟那經理說趕快辨好,老編我還要趕回去高雄趕稿呢！只見那經理張大了眼睛看了又看，老編我心理暗爽「怎麼樣，羨慕吧！」接下來，只聽見經理對我講了一句話：「先生.中200元的在高雄的投注站就可領獎了.不必大老遠的跑來台北兌獎哦！」哇咧，老編我高興不行嗎！！（以上純屬虛構，是老編朋友的遭遇，國王大人！我絕對沒玩樂透！）



Q 好運像作慈善　中獎也是功德

想不到，自己的運氣那麼好，參加回函抽獎，也能被抽中，前幾天收到軟世寄來的Game軟體，很高興的把它拆開來看，結果～～晴天霹靂～～竟…然…我有了，這套Game我已經有了….><，但是我還是很高興有免費的GAME可以拿，後來我打算把它送給朋友，這也算是一件功德吧！我覺得軟世雜誌社裏的每一個人，都很有朝氣，有想像力、團結、可愛，在我看過那麼多Game的雜誌後，至少我是這麼覺得，最後祝你們雜誌社發行量居全國第一（No1.－第一名－No1.）

◆修齊　10S 



呵呵，其實雜誌的回函因為不是每個人都會寄回來，所以抽中遊戲的機率其實蠻高的。還有一點要順便提醒大家，雖然目前國民排行榜都有公佈回函截止期限，但那是為了因應雜誌截稿日期方便統計之用，並不代表超過截止日期寄回的回函就不能參加抽獎活動，事實是，目前的抽獎活動大部份都是隔期公佈的，所以，就算超過的選票的截止期限，還是有機會得獎的，趕快把回函寄回來吧！

嗯，免費的遊戲拿來做功德也是不錯的IDEA，以後，只要累積Ｓ幣就能好好計劃自己想兌換的贈品，應該可以減少「已經有了」的情況，但如果你本來就打算做功德，基於鼓勵慈善活動的理由，老編也不好意思阻止你的，請再接再勵！

Q 攻略宣告不治，遊戲仙人仙人跳！？

嗯，為什麼創世紀戰3的攻略只有(上)集，就宣告不治了？

◆國瑋　10S 



啊！這是因為創世紀戰3的內容太龐大，152期刊出的並非上集，而是遊戲三個劇目中的其中一個劇目，考慮到接下來還有其他遊戲攻略的製作時效問題，其他二個劇目就沒有逐月刊登了，希望你能諒解。

Q 借問雜誌何處買 老編遙指7-11？

不知道為什麼，我常常特到下個月的2號或3號才能買到軟體世界的雜誌（我是在新竹的有樂Game館）,常常害我多跑了2.3次才買到，真是辛苦呀呀～等待一下期的心情真是難熬啊！　　（多多介紹好玩的新遊戲喲！）

◆詩銘　10S 



可能是幾個月前雜誌出刊較不準時，所以到月初才買得到雜誌的緣故吧，老編在此為讓你白跑致歉！這幾個月大都準時在25、26日出刊了，便利商店會早一天看到雜誌，所以，若25日在7-11看到雜誌，26日便能在各大電腦門市賣場買到了，如果是賣場自己進鋪貨的流程效率問題，讓你還是在2日或3日才買得到書，歡迎再次投書，老編會特別獎勵王國的探子的，嘿嘿嘿……

Q 軟體世界推出無國產精簡版？

希望貴社能出版不包含國產遊戲(不論是遊戲介紹或攻略)的軟體世界，即使頁數較少且價格一樣也無妨，因為對我而言，我有把每一期的雜誌收藏起來的習慣，假如沒有介紹那不值得一玩的國產Game，那麼軟世更值得收藏了。（頁數少，更不占空間）

◆尉生　10S 



這……..如果雜誌像某友刊改成騎馬釘裝訂，老編要拆下特製一本給你會比較方便，只不過以老編的時薪來計算，可能代價真得不太便宜。如果要印刷廠和裝訂廠共襄盛舉，可能比老編手動拆掉膠装作勞作更貴。但還有一線曙光，往後要是走向電子出版，也許就可行了，期待有這麼一天！

Q 修改安德烈斯國民投票章程－通過！

何不把「國民排行榜票選」中的”最近三個月”改成”最近”，否則像暗黑II這種已出版半年以上的遊戲還在榜上，豈不很奇怪嗎？

◆煜翔　10S 



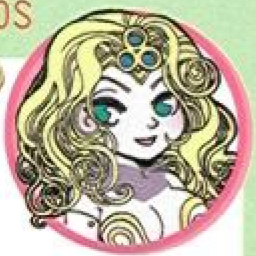
非常可行的建議，目前有些值得一玩再玩的強作，雖然經年累月，還是大家心中的最愛，只要大家講得出來名稱，實在沒有理由票不能投下去，嗯，下個月就將「最近三個月」改成「最近」，謝謝你的建議。

安德烈斯心情留言版

Q 好難過～原本存好錢，就只為了納蘭真老師的第七封印，好不容易盼到二月底快三月，竟改到六月….，到時可能又因升國中沒時間玩了……..

真三國無雙有要出PC版的打算嗎? 還有回函卡如何處理啊? ~最愛沙雷納~愛妳喔　◆珮筠　10S





A 筠妹妹不要難過啊，有我幫妳加油，考試一定要考贏那些臭男生啊！這次給你的10S等於100s，再累積幾次就可以換第七封印了，不過等考完再玩吧！！

問過光榮了，說目前無此改版計劃，回函卡？不是寄回來用的嗎！？

to各位安德烈斯の主角們:

Q1 上次選人大賽，我有想要參加，但來不及～Sorry~~

Q2 最重要の是…..我，成為泥綿の「人民」了嗎????

Q3 我家のEmail…..好像怪怪的, so, 如果可以…..能不能….請你綿有重大到不行の消息時，用寄の給我我！因為我怕會lose(或登在newspaper上也行！！麻煩你們了！）

◆By“口連&歹勢”のTian　10S



還好老編不是白出，大部份看懂了，粉高興耶：

A1 嗯，明年再投票時，記得投老編就對啦！

A2 素啊，只要買了雜誌，就算偶綿的人民了。

A3 哦～偶看除非老編那天上了社會版，不然登newspaper的機率不大耶。

A4 還有，誰救救老編，告訴偶什麼是“XD”啊!!!?????



Q 每次都覺得回函設計得太可愛了，讓人捨不得寄回去（雖然最後還是為了贈品，“忍痛”給它寄回去…..）

◆馨云　10S 



A 嗯嗯，這次寄S幣給妳，會連妳的回函一起寄還給妳，這樣好嗎？

Q 叫阿雷斯離蕾蕾遠一點！不然………. 另外，色色的小藍…….你敢動蕾蕾你就死定了!!!

◆Libra Teman　10S 



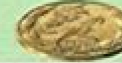
A 哈哈哈，阿雷斯的座位離蕾蕾滿遠的，倒是小藍坐在隔壁，不過，在現實中誰欺負誰是不一定的啦，關於這個問題，老編不能說太多，不然國王大人會砸我…….

Q 要考試了，好緊張哦！！老編HELP ME、傳授我幾招必勝秘方吧!!^^　記得老編是某某醫學院心理系的唷!!153期上有寫，我有證據唷!!

◆天蚩　10S 



A 留言板的灌水王，老編當然記得啦！只是老編的底細你也摸的太清楚了吧！那天老編要出什麼「老語錄」，我看找你就行了！嗯，說到考試，老編沒有什麼正面的好招，倒是有一叮嚀，考試前一天千萬別為了放鬆心情看電影！！！老編當年要聯考前，就是不小心租了「教父」上集，結果考試時候滿腦子想著：「到底摸的到摸不到那把槍!?」，後來就考上那個了…….不然老編可能就是仁心仁術的怪醫了，以上，僅供你參考。

Q 抽我！！　◆俊彥　5S 

A 嗯，老編會叫女神皮鞭伺侯的。



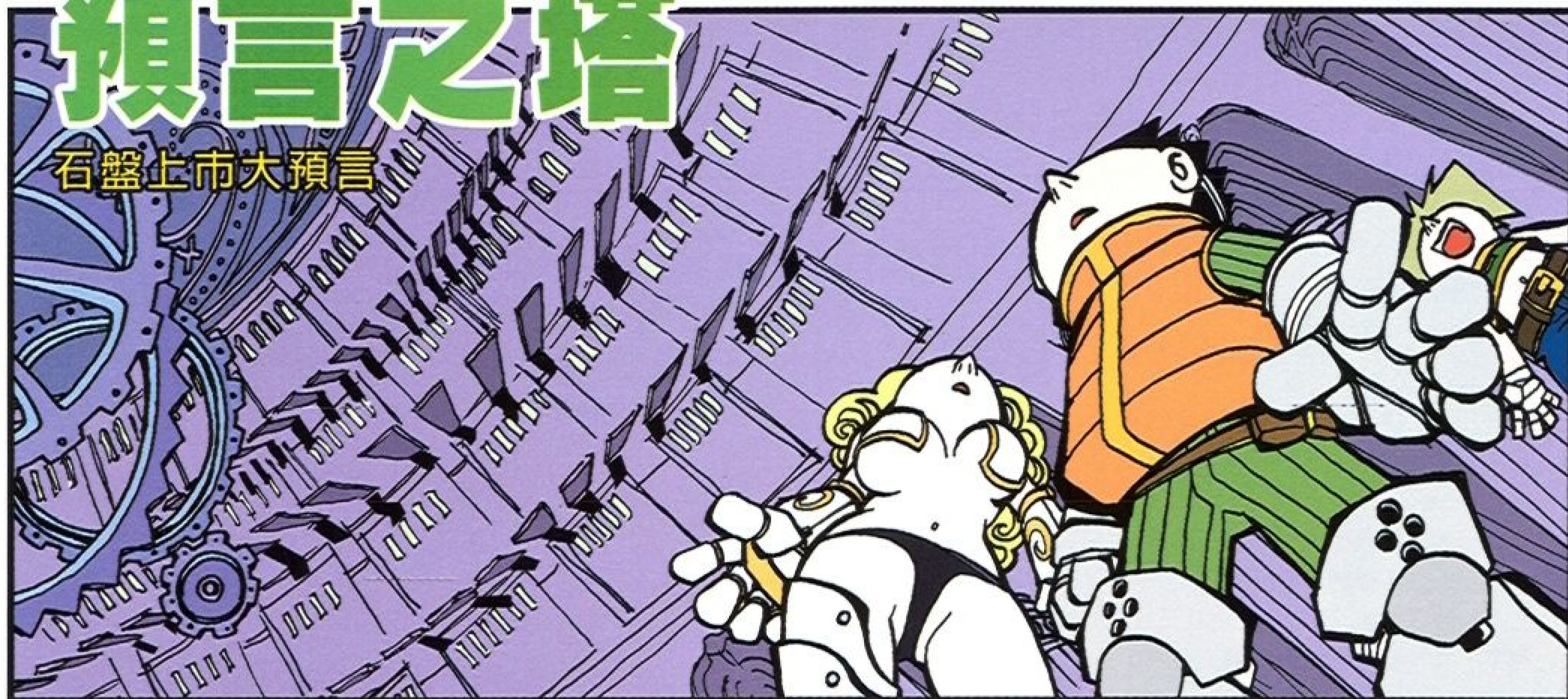
Q 可惡，居然又沒中獎，嗚……　◆俊璋　5S 

A 你也一樣，老編會請女神幫你加持一下。



預言之塔

石盤上市大預言



角色扮演大預言

3月

遊戲名稱	售價	公司
●龍狼傳	599 元	智冠
●柏德之門 2 中文版	1080 元	英特衛
●末日黎明：中文版	980 元	英特衛
●陸小鳳之金鵬皇朝	未定	GAMEONE
●西藏鎮魔曲	699 元	新瑞獅
●碧雪情天	599 元	英寶格
●鬼神之門	599 元	英寶格

4月

遊戲名稱	售價	公司
●冒牌大英雄	599 元	捷友
●三國群俠傳	未定	東方演算
●風天翔	350 元	三協
●救世軍（Gothic）	未定	英特衛
●魔法門九(Might and Magic IX)	未定	英特衛
●末日危城	1390 元	微軟
●魚美人	599 元	吉脫比雅
●神機世界 2	未定	大新
●小李飛刀	未定	昱泉
●星塵物語（Arcturus）	790 元	松崗
●失落的皇權（Gorasul）	未定	松崗
●異星駭客（ZAX）	未定	松崗

5月

遊戲名稱	售價	公司
●紅磨坊	499 元	TGL
●冰風之谷 2（IceWind Dales II）	未定	英特衛
●上古捲軸 III：魔捲晨風（Elder Scrolls III：Morrowind）	未定	英特衛
●聖女之歌	未定	風雷時代

經營、模擬、養成大預言

3月

遊戲名稱	售價	公司
●模擬市民：歡樂假期	790 元	美商藝電
●席德邁爾之模擬高爾夫（Sid Meiers Sim Golf）	1090 元	美商藝電
●帝國企業	790 元	英寶格
●暴風雪（IL-2 Sturmovik）	1380 元	英特衛
●ㄇㄝ組派派對	未定	明日
●鱷魚中隊(Ka-52 ：Team Alligator)	299 元	英寶格
●空優指揮官(F22 Total Air War)	299 元	英寶格
●EF2000	299 元	第三波

4月

遊戲名稱	售價	公司
●德俄空戰 ： 暴風雪戰機 IL-2 Sturmovik	未定	英特衛
●紅樓續夢	未定	智冠

即時戰略大預言

3月

遊戲名稱	售價	公司
●哥薩克－征服與榮耀	1080 元	大宇
●星際艦隊 2	1250 元	松崗
●傲世三國－赤壁之戰	480 元	第三波

4月

遊戲名稱	售價	公司
●裝甲騎兵－不朽功勳	699 元	大宇
●World War 3	990 元	大宇
●美麗新國度 2（The Nations）	未定	松崗

5月

遊戲名稱	售價	公司
●戰神：狂戰天威 II (Warlord: Battle Cry II)	未定	英特衛

策略、戰略大預言

3月

遊戲名稱	售價	公司
●指極星	650元	大宇
●商業帝國	未定	光譜
●銀河霸主3（Moo3）	未定	英寶格
●三國志8威力加強版	980元	台灣光榮
●碧雪情天	599元	英寶格

4月

遊戲名稱	售價	公司
●魔法門之英雄無敵四	未定	英特衛
●三國封神	未定	樂陞
●蒼穹霸主中文版	1080元	松崗
●交通巨人黃金版（Traffic Giant）	未定	松崗
●終極戰線	599元	協和
●摩登百貨王	790元	英寶格

5月

遊戲名稱	售價	公司
●英雄列傳	未定	亞克米
●傲世蒼龍—趙雲傳	699元	捷友

益智大預言

3月

遊戲名稱	售價	公司
●選戰大爆擊	550元	大正
●風雲麻將：東方情人篇	399元	英寶格

4月

遊戲名稱	售價	公司
●狗ㄎㄣˇㄋㄧˊ娃娃	399元	吉托比雅

5月

遊戲名稱	售價	公司
●速食英雄~熱狗熱Go	399元	智冠

動作冒險、運動、競速大預言

3月

遊戲名稱	售價	公司
●全球行動	1090元	美商藝電
●救火貓之摩天任務	550元	大正
●邊境之地	399元	吉脫比雅
●雪克星球	未定	樂聚堂
●恐龍危機2	700元	第三波
●摩托雷神3(Moto Racer III)	990元	英寶格
●超級鬥球王	399元	弘煜
●萬夫莫敵(Beach Head 2000)	399元	英寶格
●霹靂坦克(Combat)	399元	英寶格

4月

遊戲名稱	售價	公司
●麻辣小魔女	299元	智冠
●探檢道	599元	TGL
●瘋狂樂園大射擊	399元	龍愛
●世界盃足球賽 2002	1090元	美商藝電
●重裝武力2	790元	英寶格
●Tennis Master Series	650元	大宇
●超級卡曼契4（Comanche 4）	1080元	英特衛
●名流高爾夫:世紀名人賽（Links CE）	1290元	微軟
●4x4黃金越野賽2	未定	光譜
●蟲王	550元	大正
●雲斯頓賽車 2002	1200元	松崗
●鬼計神偷（The Sting）	未定	松崗
●經典越野賽（Rally Trophy）	未定	松崗
●四海兄弟	890元	英寶格
●奇幻爆爆隊	399元	協和

5月

遊戲名稱	售價	公司
●鬼鎮－永夜的詛咒	未定	亞克米
●一級方程式賽車 2002	1090元	美商藝電
●Call of Cthulhu	未定	英特衛
●戰略星球	未定	英特衛
●天命傳奇	未定	英特衛
●情聖遊俠－卡沙諾瓦	未定	英特衛
●終極警探－喋血摩天樓（Died Hard）	1200元	松崗

多人線上遊戲大預言

3月

遊戲名稱	售價	公司
●Yes!封神榜	599元	十乾
●新天上碑碑幣包	59元	億泰利
●神話	未定	全球歡樂
●時空戰場	未定	華義
●夢幻之星 ONLINE	未定	第三波

4月

遊戲名稱	售價	公司
●真世界	未定	捷生
●神之裔	未定	次方
●戰場	未定	橘子
●古龍群俠傳	未定	GAMEONE
●千年2	未定	永世泰

5月

遊戲名稱	售價	公司
●e電園	未定	優邦
●古惑人生	未定	台灣易吉網
●諾亞方舟	未定	遊戲橘子

魔王的洞窟

魔王棲息的所在



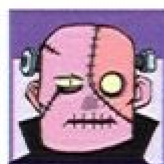
魔王的洞窟

人民在此發洩對遊戲的不滿情緒



歡迎大家來到魔王的洞窟，不過我想我未必受到歡迎，在此為了讓魔王勢力更為壯大，在此徵召願意加入黑暗軍團的有志之士，凡是對遊戲本身品質、遊戲製作、遊戲發行有任何不滿，歡迎大家來這邊一吐苦水，好好的發洩一下，當然我魔王絕對不會虧待人的，只要有罵得過癮、罵得爽快，我這邊會有獎賞來嘉獎的，起碼賞個20G跟20P，當然罵到我心崁中時，我會賞得更多，哈，歡迎大家投稿到：spitz@unochina.com，讓我們大家一起開罵吧。

請大家依照下列格式開罵：
欠罵的對象：
（可以是遊戲本身、遊戲製作小組、遊戲發行商）
開罵者：
（請留下暱稱、筆名、當然也可以留下你的大名）
為何該罵的來龍去脈：
以上是將公開的訊息
以下是本魔王要歸檔的，所以不會公開資料：
真實姓名、電話、地址、身分證字號



欠罵的對象：

三國群英傳 III



開罵者：暗黑戰士　愛愛

為何該罵的來龍去脈：

領牌太少，失敗。沒事一直當機，失敗。尤其說明書作的太簡陋，更是失敗中的失敗！最慘的就是電腦智能了，連肉腳都能打贏名將，還會嘲笑我！有沒有搞錯啊？？

《三國群英傳III》繼承以往的優點並加上了三國志系列的特色－自創武將與華麗的武將技（真的很漂亮哦）和獨特的比武擂台賽，真的是一款不錯的遊戲！但是系統設定方面有缺陷，以往是一個武將可以作一件事，可以慢慢的建設領地，三代改成依城數多寡增加領牌，四十幾個城。十多個關卡也是只有十個領牌（最多就是十個），變成只有重點城可以經營，要是想搜索或招降，一下子就用光了領牌，逼的玩家只好一直記錄讀出記錄讀出><這樣有意義嗎？

還有常常發生無緣無故就當機或跳回桌面的狀況，玩的辛辛苦苦快要攻下城或打贏比武大賽時突然當機，真的會叫人抓狂也！（而且不只一次二次，是很多很多次，約一小時一二次也）還有一次辛苦玩了二十幾個小時的記錄，突然不能讀檔，一讀就跳回桌面，只好再重玩一次，也是浪費了很多玩家的時間也！抓回更新檔來更新，也沒多大效果（從一小時一二次變成二小時一次．．．．）而且更新後才發現很多自創武將變弱，很難按到超強的武將嘍，這樣變相加強遊戲難度，真的讓人很難適應！



說明書雖然也是厚厚的６３頁，但是武將技的說明不夠詳細（應該說明動作跟武將技的效力），難道還要玩家去找出以前的一二代的說明書出來用嗎！！要是沒玩過一二代的新玩家怎麼辦呢？尤其在電視上看到《三國群英傳III》的電視廣告，更叫人一肚子火，有大錢去砸電視廣告，卻連一本小小的說明書都作的不能作好……這不是捨本逐末嗎……而這一點也是許多ＰＣ　ＧＡＭＥ的通病，玩家要的是豐富的遊戲的內容，不是中看不中搞的行銷廣告手法！

而電腦智能的設定，連武力七八十的小肉腳都能打贏武力九十多的名將，還叫我滾回家吃奶！看了會叫人吐血．．．雖然必殺技是很棒的點子但是也要有合理的限度吧……尤其是比武擂台賽時莫名其妙就輸了……真是叫人很受不了耶！

相信製作遊戲的公司都是想在理想（作個好遊戲）與現實（賺錢）中搖擺，更有許多公司為了趕所謂的檔期（寒假、暑假、春節……），在還沒有作好完整的測試就推出遊戲，等到有玩家反應問題再推出更新檔，這樣不是擺明叫玩家付錢去幫廠商去測試遊戲嗎？？？這樣合理嗎？《三國群英傳III》真的是一個不錯的遊戲，可是愛之深責之切……希望遊戲公司以後都能以推出一個高品質的遊戲為榮，而不是隨隨便便的推出遊戲再惹來一堆開罵！^^

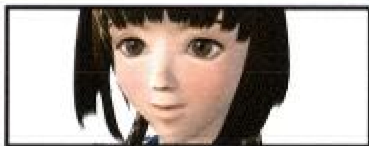
魔王的眉批：

ㄏㄏㄏ………真是愛之深，責之切啊！想不到評價不錯的《三國群英傳III》被挑出這麼多毛病啊，領牌系統設計失當、電腦ＡＩ過高導致難度過難，我們就別再苛求了，畢竟是新系統，給了玩家一份挑戰，不過……當機、說明書說明不足這就不能夠原諒了，真希望別在出現這樣趕鴨子上架的遊戲@@@，賞30P、30S。

欠罵的對象：

楚留香新傳

開罵者：暗黑戰士　隱



為何該罵的來龍去脈：

楚留香新傳在雜誌上寫了是超過25萬字的龐大劇情，但玩了之後發現劇情根本就很短，而且一點也不感人，真不知道為什麼當初他要這樣介紹？？ 另外，我覺得遊戲的結局應該是可以讓玩家選擇女主角的，但裡面的結局早就設定好了，根本就沒什麼意思！！還有，遊戲中必須要靠搭船來回各個地方，整個遊戲就不斷的要跑去特定的地方搭船，實在有夠麻煩的，而當我才走進一個地方調查完後就馬上又要跑去搭船時我的耐性都快沒了，真的快把我給氣死了！！玩的時候只會越來越生氣，毫無半點樂趣可言了！！



魔王的眉批：

哈……這樣灌水也灌的太嚴重了吧，又是一個發售前期待過高、玩過之後失望感也很高的遊戲@@，賞20P、20S。

欠罵的對象：

幽城幻劍錄

開罵者：暗黑戰士　哈妹



為何該罵的來龍去脈：

在我好不容易存好了錢，去買了一張有點貴的軟體展的門票後，去參加這次的軟體展，興高采烈的買了《幽城幻劍錄》和其他的一些軟體回家玩。本來還想說這款遊戲有煉化的系統，對它充滿期待。結果，我每煉化一次，就當機一次，一個小時開了十幾次電腦，直到我現在破完了關，我都尚未成功煉化過一次。我說漢堂ㄚ，你們能不能學學大宇的《軒轅劍參》、《軒轅劍參外傳—天之痕》呢？他們的煉化系統用了都不會當機，而你們的煉化系統卻一直讓我們當機，那這個煉化系統有和沒有不是差不多嗎？

魔王的眉批：

當機的問題，漢堂有提供更新檔來改善這個問題，不過……亡羊補牢會不會太晚了點，老話一句，玩家是花錢玩遊戲，不是花錢來測試遊戲的@@@，賞20P、20S。



欠罵的對象：

瘋狂空間王

開罵者：暗黑戰士　Kyle Tong



為何該罵的來龍去脈：

買到手的時候，我開心的不得了，但當我玩了之後卻很想踩爛它。在我玩第一關的時候，因為有在公司的網站裡得到提示，所以我以為會很容易，怎知@@@，比如第一關，他說只須把已有的家具排好就可以了，我呸！當他睡著的時候，卻一直抱怨說床不好啦，這樣啦，那樣的，好…我換……但他又不睡了，一會又說要睡，但偏偏還是不去睡……好，我又換，換了又換，就只睡他一直埋怨的床，我又沒錢買寶物(才第一關，哪來錢買呀)一夜下來扣了不少分數，算了…我忍@@，最後終于破關了，真是開心得要死！

之後的幾關也很順利的過關，但問題又來了…當我有了錢，便買些高級的廚房用具…我把廚房有多美就弄到有多美，那些孩子吵說餓了，好……我把他媽媽移到廚房去，可是他媽媽卻不煮…但孩子又死命吵…把孩子移到廚房去，他們也不煮，我又煮不到…而且又不是一個人吵…幾個孩子再加個爸爸，公公的…等到他媽媽來煮了，才不吵…但之前的一扣竟把正數扣成負數，我差點吐血@@…算了，不想這麼多，繼續玩…到了某關又發現一樣缺點，那是我幾乎把5分之3的大廳空出來，但他們還好意思說沒有大門，要他怎樣出去？害我還要把他移到大門口前才停止埋怨。而有時一不留意又被扣去粉多分的，更加討厭的是：他們說大門很臭，不乾淨，好啦，我放一些盆栽在大門旁，把門邊排滿，可是他卻說沒大門，不能出去…好，我又拿掉幾盆，但……他們竟然又說很臭……我真的很想把哪CD分屍，但又心痛我的錢…再這樣下去，我寧願買十套The Sim也不買光譜的遊戲了…討厭！

魔王的眉批：

哈哈……沒想到光譜設計出這麼刁鑽的電腦AI啊^^，不過太刁鑽的話是等於在整我們玩家，應該要分難易度，讓玩家漸漸上手才是，賞20P、20S。

欠罵的對象：

三國群雄傳－臥龍與鳳雛

開罵者：暗黑戰士　路人



為何該罵的來龍去脈：

三國的遊戲多如過江之鯽，真正好的卻只有寥寥無幾！既然都說明了是RPG的遊戲，那麼想必故事一定要是重點才是！但很可惜的，這款遊戲的劇情不但薄弱，而且對人物的描寫也不深入！那麼再來說一下RPG的另一點"戰鬥"吧，說到這個我的氣就又上來了！敵人強的像怪物(好像原本就是怪物了@_@")，常常一不小心就被打掛了！好吧，我爛，那我練強一點總行了吧！？抱歉，不行！它好像是設定你練越強敵人也跟著越強！哇勒……真是很明顯要用戰鬥來延長遊戲時間的爛招！另外，有時候因為劇情的需要，打些必敗的戰鬥是無可厚非的！可是要輸你也表示得清楚一點嘛！常常有很多場戰鬥我以為我可以贏的，結果打了半天才知道那是一場我"應該"輸的戰鬥！真是………這遊戲唯一好處，價錢便宜，但這是玩家想要的嗎？

魔王的眉批：

價錢小品，連內容都是小品，真是名副其實的小品遊戲^^|||，不過對於一些想要多了解臥龍先生野史的玩家來說，絕對是十分失望的！！賞20P、20S。



石盤遺跡

MEGADISC 石盤的探索

歡迎大家來到石盤遺跡。

想知道石盤中有哪些新奇、有趣的遊戲？靠近一點，讓歐茲我show給大家看看。

石盤遺跡

附錄石盤的詳細說明

解譯石盤小密訣

將MegaDisc石盤放入您的光碟機中，光碟機的Autorun功能會帶你進入石盤的主畫面。

若無法自動進入石盤的主畫面，請點選執行指令STARTUPV.EXE，來進入主畫面。

發行公司：帝技爺如

探檢道



『探檢道～THE NEW FRONTIER～』是一套以19世紀為舞台背景、並且以冒險為題材的模擬式探險遊戲。玩家將以自己所編成的探險隊伍進入充滿神秘色彩的非洲大陸，並尋找沉睡于大地中的古代文明及各種驚人的寶物。而後世的歷史，也將根據玩家在探險期間所發現的內容而產生各種不同驚人的轉變。

類型 冒　險

路徑：\Frontier\frontier.exe

發行公司：遊戲橘子

戰場



類型 線上角色扮演

「戰場」是一款全新的萬人線上遊戲，進入「戰場」就猶如進入「暗黑破壞神」一般，不斷的挑戰讓人從頭到腳全身緊繃不敢放鬆，因為只有強者才得以在戰場上存活下來。絕對對立的兩國仇視需要你無懼沸騰的潛能發揮，把懦弱留在真實的世界中。這一場智者也無法平息的戰火，聖者所向披靡的舞台，強者們上戰場吧！

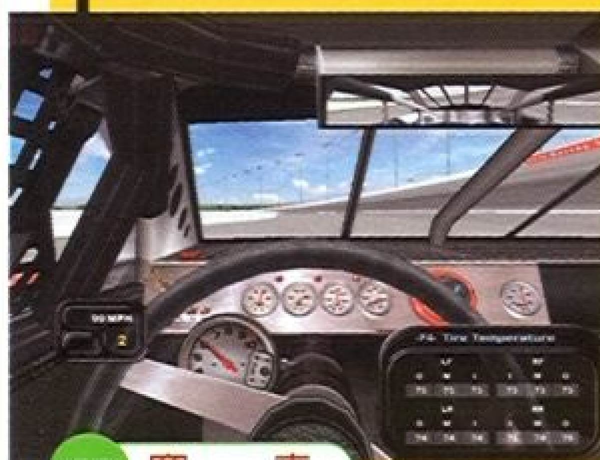
路徑：\Gamania\gamania.exe

龍狼傳 武功招式介紹



發行公司：松崗電腦

雲斯頓賽車2002



類型 賽　車

按鍵解說
Pad4.Pad6 = 左/右轉
Pad8.Pad2 = 加速/煞車
. = 離合器
+.− = 排檔
PgDn = 視角切換
H = 說明鍵
M = 後視鏡
Z.X = 左、右看
Esc = 選單

路徑：\Nr2002\nr2002.exe

輔助工具



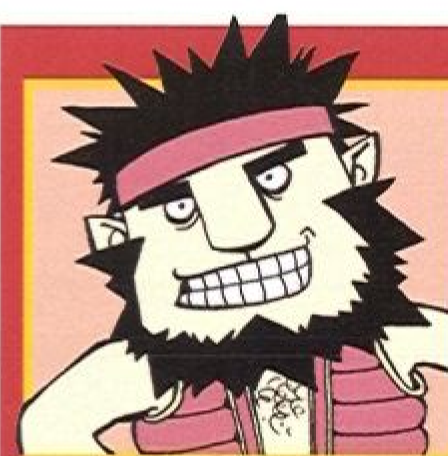
媒體播放工具(支援 .dat .mov .mpg 檔案格式)：若你無法觀看遊戲展示，應是少裝了這類的播放工具，試試下述的軟體。

mpfull.exe --Windows Media Players V6.4.07 中文版(繁體) for Win95/98
wmp71tw.exe --Windows Media Players V7.1 中文版(繁體) for Win98/2000
wmp71en.exe --Windows Media Players V7.1 英文版 for Win98/2000
QuickTimeInstaller.exe --Quick Time V5.0.2

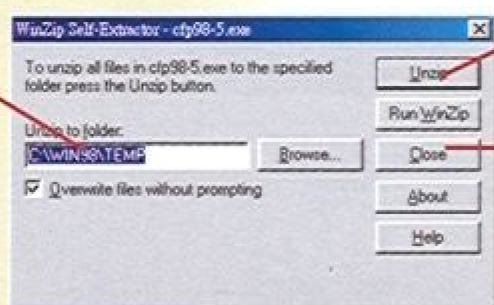


DirectX Driver：Win95/98的遊戲大多須要它才能執行

dx81eng.exe --Directx V8.1 英文版
dx81cht.exe --Directx V8.1 中文版(繁體)
dx81chs.exe --Directx V8.1 中文版(簡體)



在進入冒險旅程之前，有些輔助工具的運用，是絕對必要的；這些工具文件，皆記載於[Tools]的資料夾裡，請視自己的裝備來使用....



可輸入欲解壓縮的路徑，建議儘可能使用預設的資料夾路徑

開始解壓縮

關閉

解壓縮動作完成，請利用“檔案總管”或“我的電腦”開啓該資料夾，點選可執行的檔案。

※請注意：若有相同的資料夾路徑，會有檔案覆蓋的情形。

Incoming Forces

發行公司：Interplay



按鍵解說

W.S = 前進/後退
A.D = 左/右平移
Z.X = 翻轉
滑鼠左鍵 = 主要武器攻擊
滑鼠右鍵 = 次要武器攻擊
1.2.3...6 = 視角切換
Esc = 選單

類型 動作射擊

路徑： \Incoming\setup.exe

Star Wars Starfighter

發行公司：LucasArts

按鍵解說

W.S = 加/減速
D = 敵人目標
Q = 遠距模式
滑鼠左鍵 = 主要武器攻擊
滑鼠右鍵 = 次要武器攻擊
Esc = 選單



類型 動作射擊

路徑： \Sw\demo.exe

Demo動畫展示區



Gorasul:The Legacy Of the Dragon

■發行公司：松崗電腦
■類型：角色扮演
■路徑：\Gorasul\gorasul.avi



星際艦隊 2

■發行公司：松崗電腦
■類型：策略模擬
■路徑：\Armada2\intro.exe



終極動員令之叛國者

■發行公司：美商藝電
■類型：動作
■路徑：\Renegade\ren02.mpg



時空戰場

■發行公司：華義國際
■類型：線上角色扮演
■路徑：\Renewal\play.mpg

Patch修正大師

明星三缺一2002更新檔(MT102) --智冠科技提供
櫻花大戰2遊戲修正檔(2002/01/02) --大新資訊提供
瘋狂城市賽車2 Windows XP 更新檔





歐茲鐵匠舖

電腦硬體第一手資訊

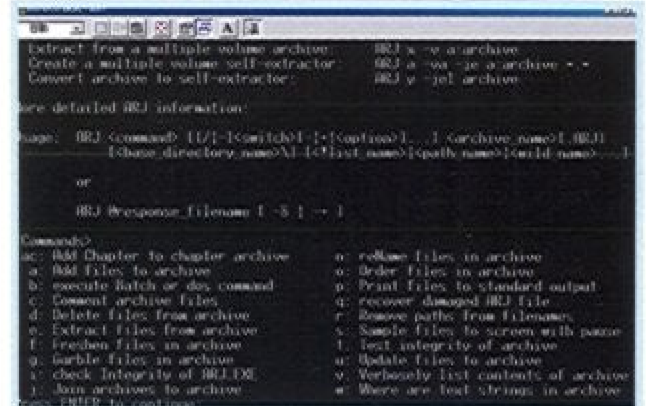


精選壓縮軟體



●作者－米蟲

壓縮軟體的發展，已有一段相當長的時間。筆者記得在七年前剛接觸電腦時候，當時的儲存設備還以軟碟為主。由於磁片的容量有限，經常必須使用壓縮軟體來備份資料。當時的作業系統是MS-DOS，備份資料時需輸入壓縮軟體的參數設定，如此才能正確的把資料備份下來。而隨著視窗作業系統成為主流，壓縮軟體的使用也就簡單多了。網際網路的高速成長，使得壓縮軟體更多了一項新的應用，被廣泛的運用在分享網路資源上，因而也出現了許多新的壓縮格式與壓縮軟體。由於種類實在太多，常造成使用者不少的困擾，於是這次挑選了使用者必備的三套壓縮軟體，來為各位做個介紹。



簡單易使用的WinRAR www.rarsoft.com

WinRAR由於RAR的壓縮率相當高，所以受到大多數人的青睞。WinRAR的功能相當完備，檔案分割功能與自解檔功能的優異性，使其成為網路上分享大檔案的不二人選。介面的設計相當成功，類似檔案總管的樹枝狀檔案管理，不但使用起來相當順手，還可以跟檔案總管一樣，可藉由Ctrl與Shift鍵來選取多個檔案進行壓縮／解壓縮的動作。最近正緊鑼密鼓的進行最新3.0版本Beta版測試，目前最新的版本為Beta5。新版本除了將介面圖示美化外，最重要的是支援燒錄備份檔.ISO，也就是說WinRAR可以直接將.ISO的檔案解壓縮，對於沒有燒錄機的使用者，將會是相當便利的一個功能。



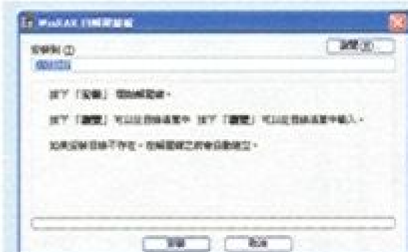
WinRAR不但支援RAR格式也支援ZIP檔的壓縮。



類似檔案總管的介面，不論壓縮／解壓縮都相當容易，還可以刪除／更名檔案，就像檔案總管一樣。



WinRAR的精靈功能可以幫助使用者建立／加入檔案／解壓縮等動作。



WinRAR製作的自解檔還加上了說明，使用者可以清楚的知道該如何解壓縮。



資訊功能可以提供使用者相當完整的壓縮檔資訊。



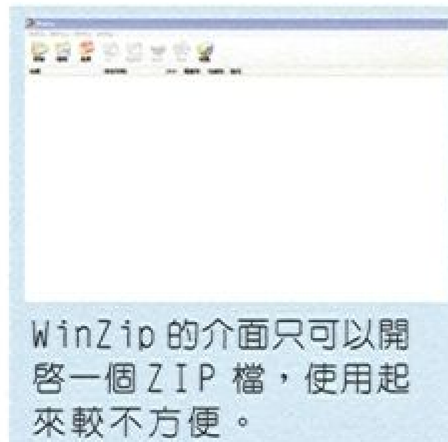
操作功能一樣整合入檔案總管中，可以在檔案總管中對檔案進行壓縮解壓縮的動作。

佔有率第一的WinZip www.winzip.com

WinZip是歷史最為悠久的壓縮軟體，也是最為人所熟知的，絕大多數的使用者一定有接觸過。在2000年12月時推出了最新的8.1版，也許是該軟體已發展到了頂點，並未有多大的改變。新版本加強了網際網路功能與檔案總管的整合，使用者可以在檔案總管中輕易的將選擇的檔案與資料夾壓縮成ZIP壓縮檔，也可以直接開啓新郵件寄出。獨特的"最愛的ZIP資料夾"功能，可以將硬碟中的ZIP壓縮檔統一管理。功能強大的精靈功能，可以建立壓縮/解壓縮檔案、建立最愛的ZIP資料夾，因為設計公司將此功能設為第二介面，所以具備軟體所有的功能。另外較特殊的是可以壓縮安裝檔，使用者可以直接開啓安裝，而不需另外解壓縮，安裝完後程式會自動清除安裝的暫存檔。



WinZIP建立壓縮檔時必須先建立壓縮檔再加入欲壓縮的檔案。



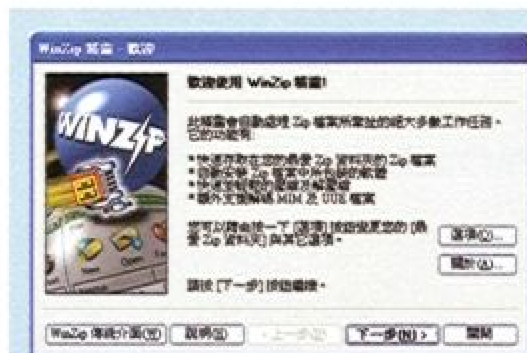
WinZip的介面只可以開啓一個ZIP檔，使用起來較不方便。



可以自訂與檔案總管整合的功能，可自行剔除較不需要的整合。



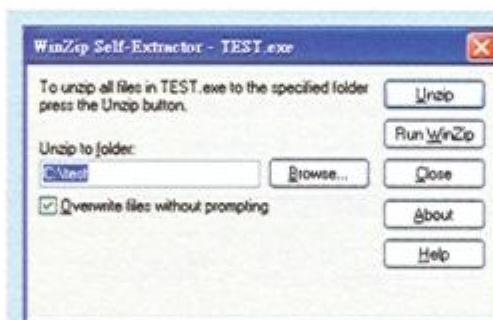
最愛的ZIP資料夾功能，可以搜尋硬碟中的ZIP統一管理。



WinZip的精靈功能就像第二種介面一樣，可以使用所有的功能，如壓縮/解壓縮、最愛的ZIP資料夾等。



藉由與檔案總管的整合，使用滑鼠右鍵來壓縮/解壓縮，還可以一次解壓縮多個檔案。



WinZIP建立的自解檔，假如沒有安裝WinZIP的電腦也可以直接解壓縮。



發燒新品

外接式Sound Blaster

為個人電腦及筆記型電腦提供清晰出色的數位音效

創新未來 電話：(02)2748-2988 網址：taiwan.creative.com

最新的Sound Blaster Extigy－簡便安裝的外接式Sound Blaster，設計的主要目的在讓你不管在個人電腦或是筆記型電腦上，甚至是單獨運作時，皆能夠體驗家庭劇院品質的高傳真音效！其無痛安裝的USB連接方式更是讓你可以在不開啓電腦的情況下馬上執行及運作。

體驗超乎標準的24bit/96KH並具備出色的100dB訊噪比之清晰聲音播放效果。真正感受寬廣音域的數位音效。除此之外，透過直覺式的EAXR ADVANCED HD工具更可以自訂喜好的播放特效。內附的Creative PlayCenter 3亦可以讓使用者轉換、組織及燒錄喜好的MP3或WMA檔案。不僅如此，在聆聽任何立體聲音源的時候，單按音效盒上的CMSS鍵，你便可以立刻感受5.1環繞音效。

當觀賞影視時，Sound Blaster Extigy提供了驚人的Dolby Digital 5.1家庭劇院品質的音效，更進一步讓使用者擁有劇院級的音效體驗。祇要簡單的將Sound Blaster Extigy與任何的數位及類比5.1喇叭系統連接，即刻享用真實的六聲道環繞音效。

CREATIVE



後起新秀Win ACE www.winace.com

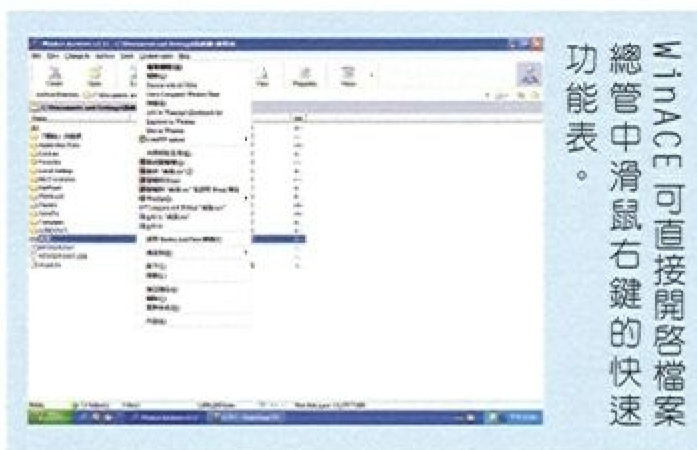
WinACE是近年來快速竄起的壓縮軟體，主要支援新的ACE格式。該軟體在解壓縮的功能相當強，對於各種格式的壓縮檔，解壓縮的成功率相當高，較不會因為壓縮者的疏忽而造成無法解壓縮的錯誤。所以當使用者遇到解壓縮一直有問題時，可以嘗試使用本軟體來解壓縮。介面的設計與WinRAR相同，採用類似檔案總管的介面，可以一次選擇多個檔案與資料夾進行壓縮 / 解壓縮。本軟體功能相當強大，建立壓縮檔時支援多種格式，並且可以自行加入壓縮命令與提示，而且該有的功能一項不缺，自解檔的製作、檔案分割、病毒掃描、多語系的支援...等。目前最新的版本為2.11，新版本加強了對XP介面的支援。該軟體較為可惜的是使用起來較不容易，缺少了精靈的輔助。另外與WinZIP一樣對包含Setup.exe與Install.exe等安裝檔的壓縮檔可以直接開啟安裝。



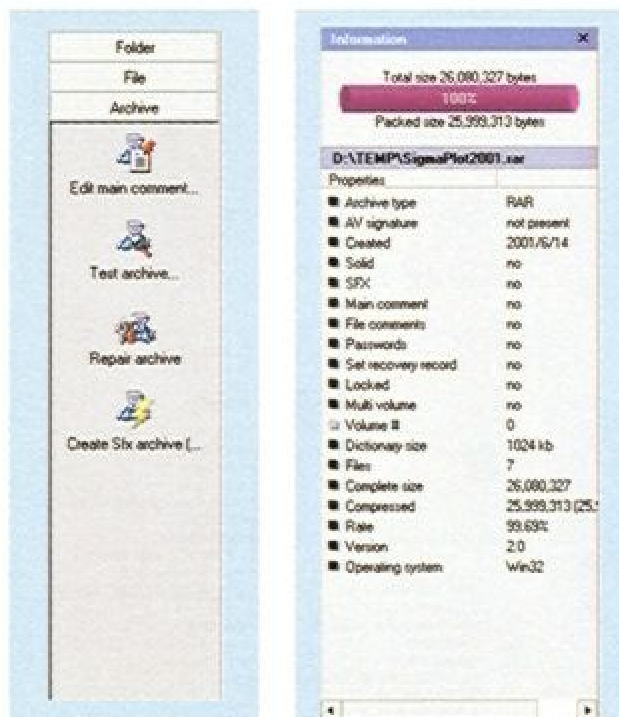
與WinRAR幾乎相同的介面設計，連操作方式都一樣，使用者可以輕易上手。



可設定的功能相當多，連使用CPU資源的程度都可以設定。



WinACE可直接開啟檔案總管中滑鼠右鍵的快速功能表。



提供了如Outlook一樣的工具列，依照不同功能分類。

可以直接開啟資訊工具列，顯示點選檔案的資訊。



建立壓縮檔中的進階選項，可以設定多種壓縮格式與選擇多種功能。



建立的自解檔可以選擇多種語言與格式，有英文、波蘭文、法文...等，格式方面則有DOS與OS/2可以選擇。

功能比較與小常識

雖然大部分的壓縮軟體都同時支援多種格式的壓縮檔案，但大多只對單一格式支援較為完整，所以有的壓縮檔會在別的壓縮軟體中，出現解壓縮錯誤的訊息，此時使用者可以試著使用別的壓縮軟體來解壓縮檔案。另外現在的電腦病毒相當普遍，大部分的病毒有可能藏在你所下載或是朋友寄給你的壓縮檔中，使用者可以藉由如WinZIP與WinACE等可以與掃毒軟體整合的壓縮軟體，在解壓縮時進行掃毒(使用者必須自行設定開啓掃毒軟體)。這三套壓縮軟體可說都是使用者必備的，如果你時常上網下載檔案的話，可就缺一不可了，本次特將三套軟體所支援的壓縮 / 解壓縮格式列表，供各位讀者參考。

軟體名稱	WinZIP	WinRAR	WinACE
支援壓縮格式	.ZIP	.ZIP .RAR	.ZIP .CAB .LHA .JAR .GZ .TAR .TAR.GZ
支援解壓縮格式	.ZIP .TAR .GZ UU 編碼 XX 編碼 BinHEX MIME	.RAR .ZIP .CAB .ARJ .LZH .TAR .GZ .ACE .UUE .BZ2 .JAR .ISO	.ACE .ZIP .LHA .CAB .RAR .ARC .ARJ .GZ .TAR .ZOO

遊戲新選擇，ATi 顯示卡強力登場！





●作者－莫凡

換片顯示卡 玩玩看！

這兩年來，除了 3Dfx 令各位玩家印象深刻之外，絕大多數都是以 nVIDIA 的顯示卡為主，但是在資訊業界有一個值得注意的地方，那就是千萬不要讓某一家廠商壟斷市場！3Dfx 挑戰 nVIDIA 終究是失敗了，但是「百年老店」的 ATi 可沒閒著！去年 ATi 終於打破「一黨專制」的時代，決定將繪圖晶片開放給顯示卡製造商來製造第二品牌，ATi 目前將其自有品牌的顯示卡數量控制在所有採用 ATi 晶片顯卡的 10% 左右，此舉乃絕處逢生之計，若成功的話，要跟 nVIDIA 爭奪老大的地位顯得簡單許多，如果失敗，連最基本的出貨可能都難保！這回莫凡為各位介紹的，就是廣受學生市場青睞的恩雅企業所推出兩款最新的 Radeon 顯示卡，在此之前，我們先來看看 ATi 新款圖形晶片的特色吧！



這回拿到兩張恩雅推出的 Radeon 7500、8500 中高階顯示卡。

Radeon 顯示卡具備了哪些特色？

再告訴大家一個消息，據 NPD 調查機構的最新調查結果顯示，在 2001 年的美國圖形卡零售市場的排行榜中，ATI 取得了最好的成績，調查表示在 2001 年 12 個月份中有 11 個月份，ATI 的六種繪圖卡銷量一直名列 10 大最暢銷繪圖卡排行榜榜首，而這些卡中有三款則是採用 ATI 的 Radeon 核心技術呢！

每次介紹顯示卡，都會講一大堆的專用技術，這次．．．也是如此啦！Radeon 與 Geforce3/4 之間，到底差別在哪理呢？我們先來看遊戲最需要的硬體 T&L！所謂的 T&L 是「Hardware transform and lighting」的縮寫，也就是「硬體轉換與投影」。通常硬體 T&L 是幫助遊戲開發商製作更精細的物件，而且計算時還不會拖慢 CPU 運算的一項突破性技術，進一步地分擔了 CPU 的工作，讓它能處理其他的運算，而 nVIDIA 所號稱的 GPU（Graphics Processing Unit），就是在顯示卡上獨立出一圖形運算核心的意思，至於在 ATi 系列的顯示卡中，從 RADEON 7000 開始就已經支援此項技術。

繪圖晶片名稱	Radeon 8500	Radeon 7500	Radeon 7500 LE
核心工作時脈	275MHz	270 MHz	256 MHz
記憶體工作時脈	275MHz	230 MHz	175 MHz
圖形介面	AGP 4/2X	AGP4/2X	AGP4/2X
D-SUB 輸出	Yes	Yes	Yes
TV-OUT	Yes	Yes	Yes
DVI Port 輸出	Yes	Yes	Yes
雙螢幕輸出	Yes	Yes	Yes

表一 / ATi Radeon 系列晶片比較表



在軟體支援的部分，DirectX 佔有絕對的重要性，現在每一款遊戲的包裝盒上都會寫需要 DirectX 多少版本以上，而如果你的電腦裡沒有，遊戲廠商也會將它收錄在遊戲片中。DirectX 到底是啥？DirectX 是由微軟所發展的程式介面（API），目的是能讓遊戲開發廠商在 Windows 作業系統下，能直接控制硬體來傳輸訊號，最新的 DirectX 9 加入了許多新的 3D 特效，尤其是描繪陰影的功能，使遊戲畫面更加的流暢。另外，由 3Dfx 創造的 FSAA 技術並沒有因為 3Dfx 的消失沒落，因為 ATi 的 Radeon 就有支援喔！FSAA 的全名是「Full-Scene Antialiasing，全景反鋸齒」，就是這項技術讓蘿拉的臉美美的！顯示晶片會利用 FSAA 這項技術，將低解析度畫面時物體邊緣的鋸齒現象減少，反正 FSAA 就是用來柔和這些線的邊緣（會模糊些），如此斜線看起來會更直，不過使用 FSAA 會增加一點系統效能負擔喔！

除了這些之外，ATi 的 Radeon 系列顯示卡還有一些令人激賞的圖形處理技術，莫凡就簡單的帶過，畢竟這些看起來都是一些名詞，挺悶的！在 Radeon 8500 繪圖晶片中，增加了一種名為「Truform」的 3D 處理技術，Truform 可以增強繪圖晶片在三角形取樣的能力，因此可以在高維曲面上利用較少的三角形，轉換計算出更且數量更多的 3D 模組，而且不必透過 CPU 喔！遊戲畫面的陰影，就得靠 SmartShader 渲染引擎，

其最主要的功用，就是將Turform的3D資料，進行改變紋理座標、霧化等效果，透過這項技術所製作出來的圖像，在布面效果、紋理以及陰影上，都有明顯的提昇。另外ATi還有一個獨家具備的技術「Charisma Engine」，主要功能在於填滿某些特殊3D物件的接合（如動物皮毛），使得物件看起來更為自然！好啦，接下來就進入重頭戲囉！

CPU	Pentium 4 1.8GHz Socket 478
RAM	Kingmax 256MB DDR333 (PC2700)
VGA	Ennyah Radeon 7500/8500
HDD	IBM 7200rpm 40GB ATA/100
M/B	GA-8IRXP

表二 / 測試平台規格表

恩雅 Ennyah AREA 51 UF-7500

剛拿到這張顯示卡的時候，的確是被它「幽浮」的彩盒所吸引，加上若隱若現的外星人，的確相當符合AREA 51（禁區51）的奇幻感覺！恩雅科技向來以較平實的價格與高效能的產品為其主力，其中包括顯示卡、輸出入裝置、音效卡與一些PCI介面卡等等，如果您想要買顯示卡，其實恩雅幾乎各種晶片都有，活像個小博物館！



採用的是韓國製Hynix 4ns的顯示記憶體。




UF-7500具備傳統的D-Sub、S端子與DVI輸出。



UF-7500的配件與彩盒全家福照片


UF-7500 PCB版的面積相當的大，再加上本身lay的電晶體不多，所以不需要很大的散熱片即可快速的將溫度帶走。



UF-7500配有一個薄形的風扇，不會因為風扇過高，而去佔用到另一條PCI插槽的空間。

採用ATI RADEON 7500 GPU繪圖引擎的是名為UF-7500的顯示卡，採0.15微米的晶片新製程，繪圖核心時脈預設值為 270 MHz ，Dual DAC時脈為350MHz ，記憶體時脈預設值為230MHz ，頻寬高達 8.8 GB / sec ，TDMS傳送器時脈為165 MHz ，內建8-bit模板緩衝區，採用AGP 4x/2x繪圖加速介面，支援點取樣、雙/三線性，以及非等向性濾鏡功能，並完整Support DirectX 8.0和OpenGL 1.2。

UF-7500具備混合新制雙螢幕輸出技術(HydraVision technology)、提像素描繪單元(Pixel Tapestry technology)、Hyper Z 隱面演算加速技術(Hyper Z ttechnology)、Video/MPEG II 動態影像補償技術(Video Immersion technology)、幾何光源處理(TCL)引擎(Charisma Engine ttechnology)。

在配件的部分，與其他廠牌的顯示卡相較就略顯薄弱些，附有一條S端子傳輸線與一個DVI轉D-Sub的轉接頭，與一張驅動程式光碟片，東西雖少，但是都很實用，減少配件的數量，讓成本有效的降低，當然消費者是最大的贏家囉~~！

螢幕解析度	更新頻率
640x480、800x600、1024x768	200 Hz
1152x864	150 Hz
1280x1024	130 Hz
1600x1200	120 Hz
1920x1080	90 Hz
1920x1200、1920x1440、2048x1536	75 Hz

表三 / UF-7500的最大解析度與更新頻率對照表

´ú¸Õ³nÅé	測試解析度與色深設定值	AREA 51 UF-7500
3DMark 2001 SE	1600x1200、32bits	4598
	1024x768、32bits	6981
	640x480、32bits	8442
Quake3	1600x1200、32bits	86.2
	1024x768、32bits	138.5
	640x480、32bits	158.7
Video2000	Quality	679

表四 / UF-7500的相關測試數

恩雅 Ennyah AREA 51 UF-8500

顧名思義，UF-8500即採用ATi Radeon 8500繪圖晶片，Radeon 8500採0.15微米的晶片製程、其核心工作時脈也從Radeon 7500的270MHz稍稍上升至275MHz，記憶體工作時脈則是由230MHz大幅上升至275MHz，在效能上有絕對的影響！RAMDAC時脈為400 MHz，內建8-bit 模板緩衝區與動態存取緩衝區機制、TDMS傳送器時脈為165 MHz。另外已針對Pentium 4與Athlon 3Dnow!做最佳化設定，並支援動態模糊（Motion blur）、景深（depth of field）功能、點取樣、雙/三線性，以及16:1非等向性濾鏡功能，當然對於DirectX 8.1和OpenGL 1.3也都是有支援的喔！UF-8500支援的硬體繪圖技術如下：



- ◎次世代3D物件擬真技術（Truform technology）
- ◎混合新制雙螢幕輸出技術（HydraVision）
- ◎第二代像素描繪單元（Pixel Tapestry II）
- ◎第二代Hyper Z隱面演算加速技術（Hyper Z II）
- ◎第二代幾何光源處理（T&L）引擎（Charisma Engine II）
- ◎首創可程式MSFSAA鋸齒邊修最佳化技術（SmoothVision technology）
- ◎高匹配性可程式化的頂點與像素處理器（SmartShader technology）
- ◎第二代Video/MPEG II動態影像補償技術（Video Immersion II technology）



與7500相同的具有三種輸出。



UF-8500多了一個ATi Rage Theater的視訊解碼晶片。



與7500採用的是相同韓國製Hynix的顯示記憶體，但是稍微快一些（3.6ns）。



UF-7500/8500都附有這一個DVI轉15Pin D-sub的轉接頭，讓你可以雙CRT螢幕輸出。

UF-8500的包裝內容物與UF-7500一樣，但它的彩盒稍微大了一些；如果以UF7500、8500這兩款來選擇的話，其實口袋比較「兩光」的人可以考慮UF-7500，因為Radeon 7500效能高且附加功能多，且它具備與Radeon 8500同樣很全面性的功能，雖然效能不敵8500來的強悍，但是售價卻相對的平易近人些；至於Radeon 8500，只能說適合追求最強性能表現的User，至於價格上則是稍微的偏高。



UF-8500的配件與彩盒全家福照片

螢幕解析度	更新頻率
640x480、800x600、1024x768、1152x864	200 Hz
1280x1024	160 Hz
1600x1200、1920x1080	120 Hz
1920x1200	100 Hz
1920x1440	90 Hz
2048x1536	85 Hz

表五 / UF-8500的最大解析度與更新頻率對照表

測試軟體	測試解析度與色深設定值	AREA 51 UF-8500
3DMark 2001 SE	1600x1200、32bits	4700
	1024x768、32bits	7159
	640x480、32bits	8625
Quake3	1600x1200、32bits	88.2
	1024x768、32bits	144.2
	640x480、32bits	160.3
Video2000	Quality	687

表四 / UF-8500的相關測試數

獵豔生涯淘金夢，
奇兵一出誰爭鋒！
世間財富歸我手；
美麗佳人險中求！

獵豔奇兵
Lady Hunter

史上第一個同時讓你追逐金錢與異性的遊戲，
讓你模擬真實商場，更讓你挑戰真實情場！

六個美女，二十四種結局；數十種物業，
上百種攻略方式！
舞廳、酒吧、網咖、健身房、KTV、三溫暖，
最新潮的物業讓你自由選購！
清純學生、玩酷辣妹、偶像歌手、溫柔女醫，
最媚惑的迷情等你快速展開！
更有各種有趣的小事件，由爆笑的NPC
引發，讓你欲罷不能！

超 立體世界觀



ㄅㄧㄤ、 大富翁+養成



好 炫靚女劇情



玩 酷棒遊戲街



發行 詮積資訊有限公司 遊戲.歡樂.生活
Change Entertainment Co., Ltd.
www.changesoft.com.tw

研發 大野狼工作室 Big Wolf studio (02)25912712

大野狼工作室2002年新春巨獻，野狼出品 必屬"A"作！

皇家放映室

非遊戲另類視覺秀



喜歡遊戲中的動畫嗎？什麼樣的視覺刺激能讓你眼睛為之一亮？最新開幕的皇家放映室，將要上演你所想的或是你不敢想另類視覺秀。
歡迎國民將你想要的、夢想中、想看到的視覺畫面，寫在國民回函卡的留言板上，或是寄到 leaflet@swm.com.tw ，皇家畫師將為你實現各種匪夷所思、光怪陸離的奇幻世界。

沒有人記得

從何時開始

到什麼時候才會結束

像天使的歌聲一樣美麗

從沸騰的呼吸聲中開出的花朵


The Phantom Of The Opera
歌劇魅影


Comic By 月藏

仍舊盛開著
盛開著的枯萎
空非色
色非空
婆娑花叢間的色究竟之歌

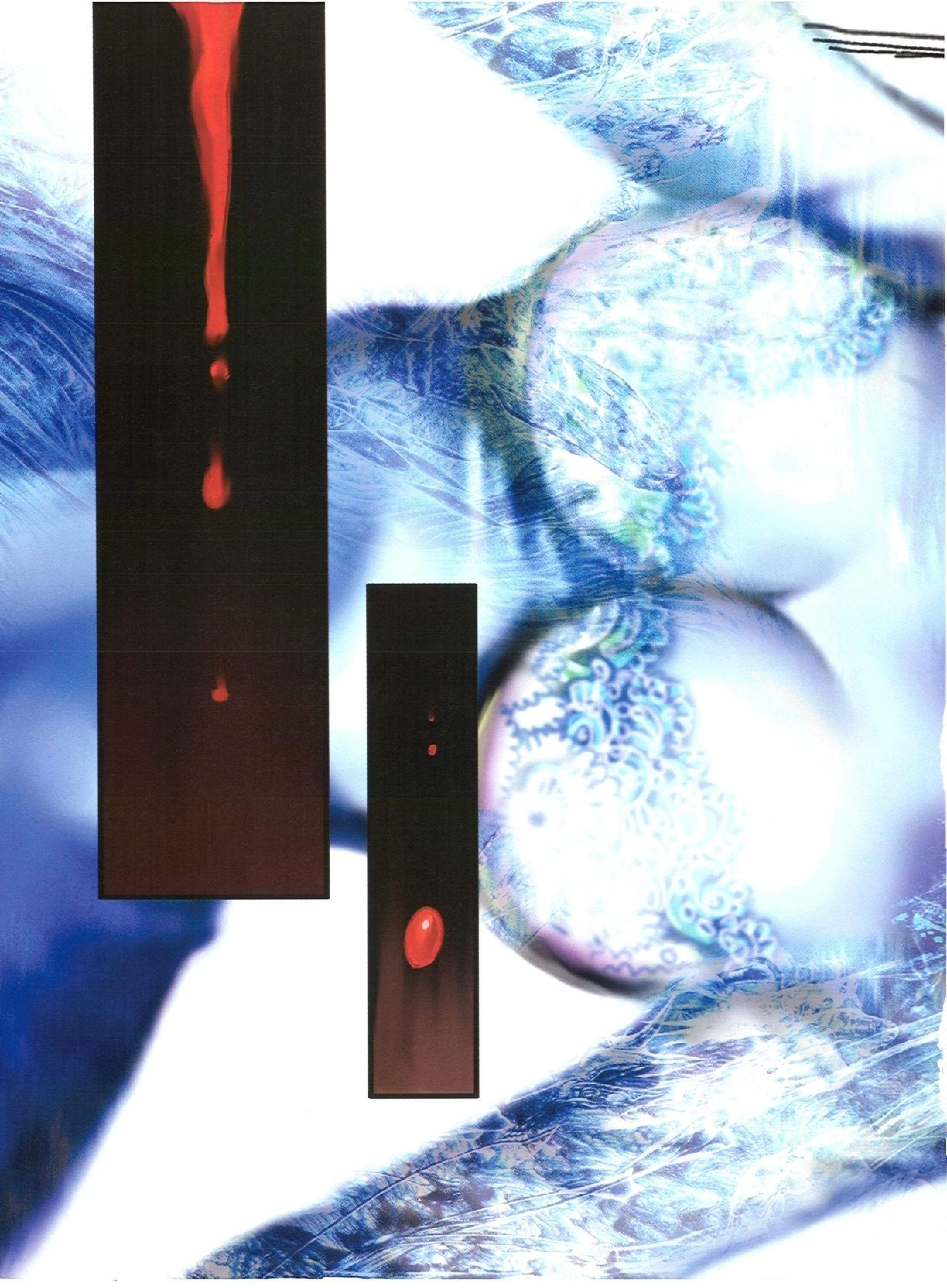
克麗絲汀…



即使屍臭
也可以用香水蒙蔽









即使靈魂一片片剝落

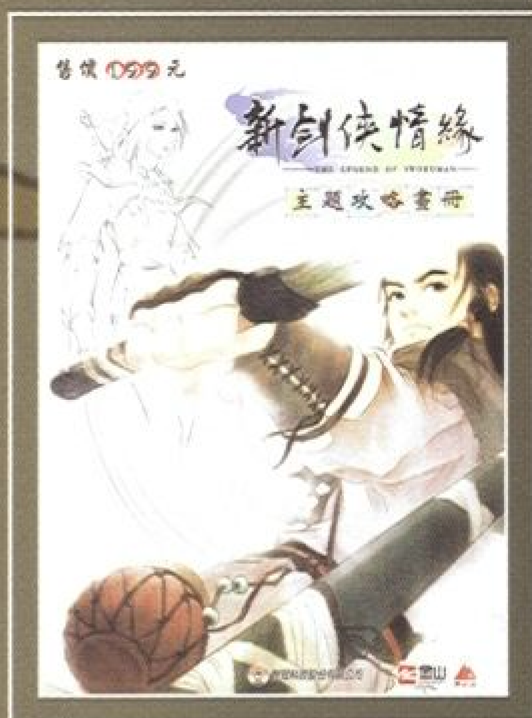
即使喧嘩燈火使夜更濃更黑

像天使的歌聲那樣美麗
從沸騰的呼吸聲中開出的花朵



嘿嘿嘿！！本月由我 —— 獨孤劍帶領各位進入多采多姿的智冠叢書樂園！！

在這裡我將為各位介紹我們精心打造的專屬遊戲刊物，包含遊戲中相關的人物介紹、隨身寶物使用方法、精彩冒險之旅及遊戲場景平面圖等……琳瑯滿目，無所不包。



新劍俠情緣
主題攻略畫冊

編號：3111 售價：**199** 元

內容概述：

- 江湖規矩　遊戲基本守則
- 武林群雄　遊戲人物介紹
- 江湖門派　遊戲派別分析
- 絕世武功　武功招式剖析
- 如此江湖　地圖場景簡介
- 行走江湖　遊戲完全攻略
- 江湖記憶　劇情故事欣賞

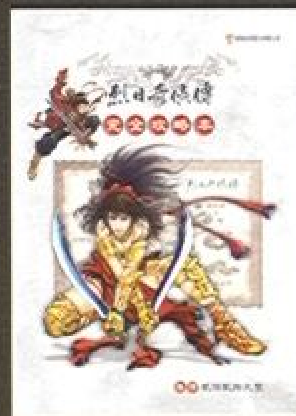
請洽全省3C賣場、連鎖書局及全省各電腦門市選購或遊戲快遞購物網站
http://www.gamexpress.com.tw

全省熱賣中！



攻略本製作發行
智冠科技股份有限公司

精彩出集　值得收藏

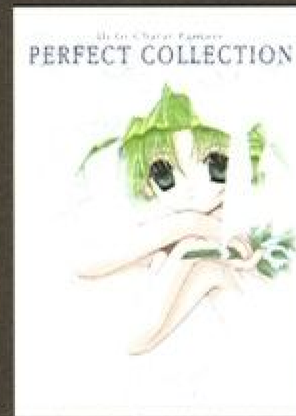


烈日奇俠傳之烈日傳　完全攻略本

編號：3112
售價：**220** 元
發售中

內容概述

- 第一部份　背景介紹篇／故事劇情簡介以及背景介紹
- 第二部份　人物角色篇／介紹所有出場人物
- 第三部份　劇情攻略篇／遊戲劇情介紹、攻略、各選擇肢之影響
- 第四部份　地圖場景篇／各村落地圖以及物品分佈位置、各場所介紹
- 第五部份　武功心法篇／介紹兩主角的武功與心法
- 第六部份　物品道具篇／介紹各種物品道具的用途
- 第七部份　魔怪敵人篇／介紹整個遊戲中各種魔怪之屬性、造成狀態...等



仲夏夜之夢　寫真設定集

編號：3107
售價：**299** 元
發售中

內容概述

- 由日本BROCCOLI及台灣帝技爺如授權台灣智冠科技股份有限公司獨家製作發行中文版。
- 遊戲中所有時間CG、表情集等，均付加老師繪製的原畫，共同以角色分門別類詳盡介紹。
- 同時亦收錄所有攻略路徑，並搜羅全部共八種劇情之詳細解說！
- 另外還有用語集和 BGM 樂譜等等，內容絕對豐盛超值！

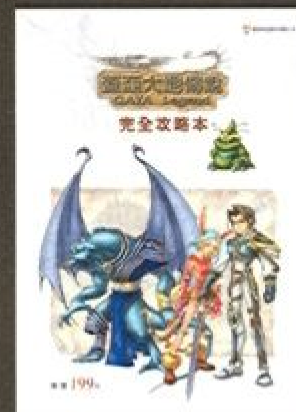


尋秦記　寫真攻略設定集

編號：3106
售價：**250** 元
發售中

內容概述

- 攻略書冊：
  角色簡介　武功招式　地圖場景
  劇情攻略　道具總覽　附　錄
- 寫真畫冊：
  各男、女角之 CG 畫面總覽
  原畫之手稿收藏
  Q版人物欣賞等……



蓋亞大地傳說　完全攻略本

編號：3105
售價：**199** 元
發售中

內容概述

角色簡介篇—詳細敘述各角色之屬性參數及轉職之介紹
怪獸闡述篇—闡述各怪獸之屬性參數及轉職之圖解
物品道具篇—各物品道具之圖解說明買價
聖獸介紹篇—教導培養聖獸及融合之屬性能力及相剋說明
劇情攻略篇—劇情細分1～23部及隱藏關卡1～7關之所有地圖攻略詳解
魔法說明篇—魔法之耗損值、射程、影響範圍等之說明列表
招式說明篇—招式之耗損值、射程、攻擊範圍等之說明列表



仙狐奇緣前傳－水火金雷　攻略設定集

編號：3103
售價：**250** 元
發售中

內容概述

隨書附贈原著小說及音樂光碟

- 角色介紹—各主角之屬性特性參數介紹
- 幻獸家族—各幻獸之屬性特性參數及適用裝備說明
- 完全攻略—提供重點提示及詳細之過關說明
- 尋寶札記—地圖詳解並標示寶物所在地
- 資料設定—遊戲內所有相關物件之列表說明



武林群俠傳　完全攻略本

編號：3102
售價：**250** 元
發售中

內容概述

- 技　　藝—技藝相關事件敘述、技藝指南、技藝書清單等說明列表
- 朋　　友—可結交朋友清單、朋友送禮清單等說明列表
- 先期攻略—年月大事紀、提昇悟性方法、戀愛大全、養育寵物等說明列表
- 武器裝備—武器、護具、特殊道具等說明列表
- 煉製丹藥—丹藥清單等說明列表
- 附　　錄—武林群俠傳相關訊息報導、拼圖解答等

只有一個神話

神話

網路遊戲

100% Full 3D Online Game

YouxiLand
全球歡樂數位股份有限公司

全球歡樂數位股份有限公司
地址:台北縣中和市中正路738號17樓之5(遠東世紀廣場B棟)
TEL:02-8226-2688 FAX:02-8226-2686
全球歡樂24小時客服專線:02-8226-9029轉33-36

抉擇

最令人心動　也最令人心痛。

「孩子，想要天下第一，你就必須付出代價、做出抉擇！」

「有所抉擇，有所放棄‧‧‧‧‧‧‧‧」

「對！所以你一旦心動，就註定心痛。」

做出最刻骨銘心的選擇，
成就最動人的武林傳奇！





